TIPS DE KID ICARUS: UPRISING Y MGS 3D SNAKE EATER

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

REVIVE LA ACCIÓN DE **THE KING OF FIGHTERS '97** EN LA CONSOLA VIRTUAL

ADEMÁS: **CLUB DE LA PELEA, ARCADIAS, GALERÍA Y CENTRO DE ENTRENAMIENTO**

EPIC MICKEY 2

THE POWER OF TWO
LA NUEVA AVENTURA DE DISNEY EN Wii

Precio $30.00 M.N.
7 509997 096216 05
Año 21 No.5 010612

OCESA

VOLBEAT
ABRIL 30
Auditorio BlackBerry
Banamex

¡En Concierto!
BOB DYLAN
AND HIS BAND
PEPSI CENTER 11 MAYO
Banamex

ONE DIRECTION
MARTES Y MIÉRCOLES / JUNIO 5 Y 6 2012
AUDITORIO NACIONAL
Banamex

ESCAPE THE FATE
JULIO 1
JOSÉ CUERVO SALÓN
Banamex Coca-Cola

México ¡Se Siente!
visitmexico.com
ticketmaster®
OCESA
OCESA.COM.MX

SUMARIO

6 Dr. Mario
10 Extra
12 Lognin
16 Previo
20 Canal Nintendo
22 Gamevistazo
26 Top 10
34 Nuestra Portada
Disney Epic Mickey 2: The Power of Two

© 2012 Konami

Revisamos
28 **Rhythm Thief & the Emperor's Treasure**
32 **Battleship**
42 **The King of Fighters '97**

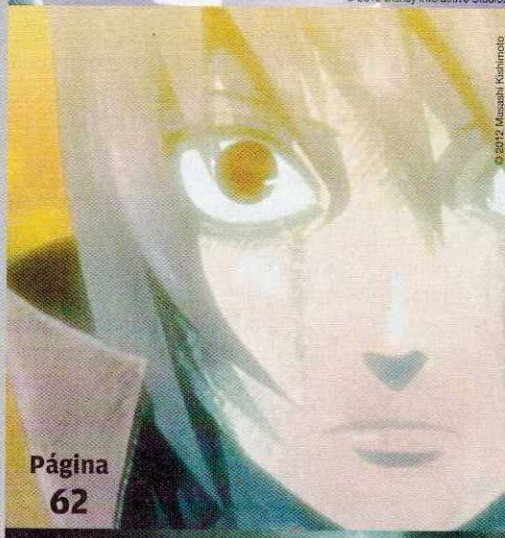
© 2012 SEGA

46 Centro de Entrenamiento
50 Uno con el Control
52 **Tips** Kid Icarus: Uprising
Prepárate para afrontar los desafíos que te pondrá **Medusa**, con nuestros consejos y estrategias.
56 El Control de los Profesionales
59 Arcadias
62 Vistazo a Japón
68 S.O.S
69 **Tips** Metal Gear Solid 3D: Snake Eater
¿Te encuentras perdido en la selva? No te preocupes, pues estos consejos te ayudarán a saber adónde ir.
78 Visita a Kaxan Media Group
80 Club de la pelea
82 El Ojo del Cuervo: The Walking Dead
86 **Especial:** Juegos difíciles de conseguir
Si eres de quienes gustan coleccionar juegos, no dejes de leer este artículo lleno de joyas raras de encontrar.
90 Arte TEKKEN 3D: Prime Edition
94 Comunidad CN
96 Última Página

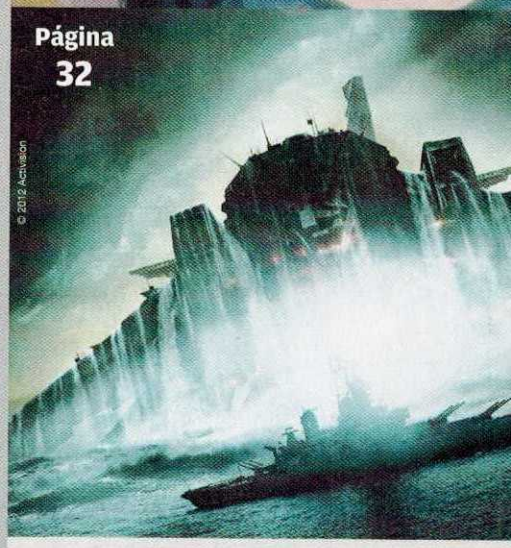
© 2012 Nintendo

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República:
01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com

© 2012 Disney Interactive Studios



© 2012 Masashi Kishimoto



© 2012 Activision

© 2012 Namco Bandai

EDITORIAL

Año XXI No. 5
Mayo 2012

Muchos piensan que los juegos de Disney son infantiles, pero realmente no es así. Tal como ocurre con las películas, podrán ser animadas pero poseen una o más lecturas que disfrutas de alguna forma siendo niño, y otra cuando eres mayor. Lo mismo ocurre con los videojuegos, hemos visto grandes exponentes en **The Little Mermaid** (NES, CAPCOM), **The Lion King** (SNES, Virgin Interactive) y claro, **Kingdom Hearts**, que resultó de una alianza entre Disney y Square-Enix, atrayendo a un sinfín de seguidores de ambas marcas en un juego de rol que hasta la fecha ha dado grandes frutos; también lo hemos visto en Game Boy Advance, Nintendo DS y próximamente en Nintendo 3DS. Aquí, personajes de ambas compañías compartían créditos para dar paso a un mundo mágico (gobernado por **Mickey Mouse**), lleno de acción, emoción y, sobre todo, fantasía, en el cual jugadores de todas las edades se adentraban por igual.

Ya para 2010, **Mickey** volvió a ser noticia con otro título que tuvo un giro más oscuro y muy interesante: **Disney Epic Mickey**, una exclusiva para Wii que ya se considera uno de los juegos más representativos de dicha consola. Por cierto, el próximo mes de octubre estará de regreso dicho título, con una ansiada secuela donde no sólo controlaremos al ratón, sino también podremos jugar con **Oswald the Lucky Rabbit**; además, tendremos la primicia de escuchar su voz (hasta la fecha siempre había sido un personaje mudo). De hecho, Warren Spector (desarrollador de **Disney Epic Mickey**) nos concedió una entrevista para comentarnos más detalles del juego, así como una que otra sorpresa que, seguro, será de tu interés. Claro, toda esa información te la traemos en esta edición, así que prepárate una buena y sana botana y ponte cómodo, pues no sólo nos transportaremos al mundo mágico de Wasteland... sino también recorreremos otros sitios, como una jungla hostil dentro de **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** (Tips) y los brillantes y creativos escenarios celestes y terrenales en **Kid Icarus: Uprising** (Tips). ¿Estás listo para los desafíos? ¡Comencemos!

Pepe Sierra
Director Editorial

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**

© 2012 Disney Interactive Studios

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

RELACIONES PÚBLICAS

COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho

GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 21 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 03 de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. Investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01. Interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Colonia San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México, D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11. Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2012.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Wii™

MARIO PARTY 9™

© 2012 Nintendo. Mario Party and Wii are trademarks of Nintendo. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Visit us at www.nintendo.com

http://marioparty9.nintendo.com/es/

LA IMAGEN

¡El héroe contraataca!

Luego de más de 20 años de ausencia (dentro de una aventura al estilo clásico), **Pit** hace un arribo magnífico al Nintendo 3DS, y nos atrevemos a usar dicho calificativo porque en verdad que disfrutas cada instante del juego, desde que comienzas a surcar los cielos hasta cuando te enfrentas a temibles adversarios. Visualmente, es de lo mejor que hemos visto en el portátil de tercera dimensión, la calidad de profundidad hace que las batallas luzcan mucho más intensas.

Tips de **Kid Icarus: Uprising** página **52**

© 2012 Nintendo

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! Todavía no he sido publicado, así que envío ésta para ver si **Bowser** no se apodera de ella, ja, ja. Tengo unas dudas, ¿me ayudas?

1.- ¿Es verdad que **The Legend of Zelda: Skyward Sword** tiene un *bug*? De ser así, ¿qué hay que hacer para evitarlo?

2.- Ubisoft ha colaborado muy bien con el Nintendo 3DS pero, ¿saldrá una secuela de **Beyond Good and Evil** o un *remake* para el Nintendo 3DS?

3.- En la *web* hay rumores sobre un juego de **The Legend of Zelda** para 3DS llamado **The Legend of Zelda Fire Prophecy/Ice Prophecy**. ¿Es verdad?

Jona Serrano
Puerto Rico

¡Qué tal, Jona! Sí, es totalmente cierto que al igual como ocurrió con **Metroid Other M**, en **The Legend of Zelda: Skyward Sword** también hay un *bug* o error de programación que podría bloquear el juego. Esto ocurre cuando llegas a la escena "Canción del Héroe", allí deberás realizar tres objetivos. Para que tu archivo no se congele, evita hacer primero la misión del Desierto Lanayru. En su lugar, opta por completar los eventos del bosque o del volcán. De esta manera, no tendrás ningún problema.

Por ahora, Ubisoft no ha hecho comentarios sobre una secuela del reconocido juego **Beyond Good and Evil** en ninguna plataforma, así como tampoco si tiene planes o no para realizar una adaptación de la primera entrega para Nintendo 3DS. Lo cierto es que es uno de los mejores títulos que saliera para el Nintendo 64, y ojalá que en algún momento se decidan darle continuidad.

Mucho se comentó sobre las "posibles" nuevas entregas de **The Legend of Zelda** para Nintendo 3DS, las cuales se subtitularían **Fire Prophecy/Ice Prophecy**, pero lo cierto es que se trata de un rumor sin fundamento acompañado de logos falsos que alguien posteó en Internet. De presentarse nuevas ediciones para Wii, Wii U o Nintendo 3DS, aquí les informaremos de inmediato.

¡Hola, querido **Doctor Mario**! Leo cómo todos los meses resuelves dudas y problemas de los lectores, así que espero puedas ayudarme y me publiques en la revista. Mis preguntas son las siguientes:

1.- En el tráiler de **Mario Party 9** se ve a **Mario** y compañía recorriendo los tableros sobre un vehículo comunitario, ¿estará disponible el modo de juego clásico o sólo se podrá jugar así?

2.- ¿Estará **Rosalina** como personaje jugable en el nuevo juego de video **Mario Party 9**? Soy un gran fan de la saga y de ella, espero que aparezca.

3.- He leído en muchos sitios de Internet que Disney planea la secuela del juego **Epic Mickey**. ¿Es esto verdad o sólo son mentiras? ¿De ser así, alcanzaría a salir para la actual generación de consolas, es decir la Wii, o estaría disponible para Wii U?

Bueno, por ahora esas son todas mis consultas, realmente me encantaría salir en la revista pues creo que es la mejor, ¡la leo mes a mes, siempre! Saludos a **Peach** y al Reino Champiñón.

Esteban Lagos
Chile

¿Cómo te va, Esteban? Con esta nueva entrega de **Mario Party**, Nintendo decidió cambiar el estilo de juego para volverlo más dinámico y evitar esos largos momentos de espera en lo que pasaban los turnos. Ahora, todos los personajes van abordo de un vehículo -sólo se podrá jugar de esta forma-; así, cada uno se mantiene inmerso en la acción del tablero virtual. En cuanto a **Rosalina**, desafortunadamente ella no quedó dentro del rol de personajes disponibles, quizá más adelante sea invitada a la fiesta.

Disney Interactive sí está en vías de lanzar **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**. Ya es un hecho que llegará a Wii y, con algo de suerte, también lo podría hacer en Wii U, así aprovecharían las nuevas funciones para ofrecernos un título de calidad suprema. De hecho, también harán una adaptación para Nintendo 3DS, así que hay que estar muy pendientes para ver su desarrollo. Una de las novedades que incorporaría esta nueva entrega sería la posibilidad de juego cooperativo; de esta forma, tú podrías controlar a **Mickey**, mientras que uno de tus amigos toma el mando de **Oswald**. Por ahora no se sabe mucho del juego, pero no dudamos de que en unos meses se dé más información al respecto, así que mantente pendiente.

¡Hola, **Doctor Mario**! He leído muchas de tus secciones y tengo muchas revistas pero no me había atrevido a escribirte. Bueno, vamos al grano, espero que me puedas responder algunas dudas.

1.- ¿Saldrá pronto algún juego de **Resident Evil** para Wii?

2.- ¿Cuándo saldrá a la venta el Wii U y cuánto costará?

3.- ¿Habrá algún juego de **Sonic** para Wii U?

4.- ¿Saldrá algún videojuego de **Super Mario Bros.** para Wii U en su lanzamiento?

Bueno, eso es todo, espero puedas responder estas dudas. Gracias.

Alex Enrique Lemus
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Alex! Por ahora Capcom no ha mencionado nada sobre nuevos títulos para las consolas de Nintendo, aunque sí ha mostrado su interés por los resultados obtenidos en el Nintendo 3DS. Por lo que no dudo de que más adelante veamos otra edición portátil. En

El *bug* encontrado en **The Legend of Zelda: Skyward Sword** salió a la luz hace unos meses; por fortuna, fueron pocos los jugadores que se vieron afectados. Lo mejor de todo es que con una simple instrucción puedes evitar que tu juego se congele, así que pon mucha atención en la recomendación que te hago, así no tendrás ningún problema para terminar el juego. Por otro lado, recuerda que desde el mes pasado comenzamos con la sección Club **Zelda**, allí daremos todos los detalles que involucren no sólo a los títulos existentes, sino también a los futuros. No pierdas la pista.

© 2011 Nintendo

cuanto al próximo Wii U, espero que se decidan y hagan una adaptación de **Resident Evil 6**, ahora no hay pretexto por la capacidad gráfica, pues como sabes Wii U supera -con creces- a sus actuales competidores. Sin embargo, habrá que esperar, ojalá en la próxima Electronic Entertainment Expo se den a conocer nuevas noticias sobre **Resident Evil** para Nintendo. ¡Sería genial!

Lo más seguro es que en junio, con la E3, sepamos más detalles de Wii U, así como la fecha exacta de lanzamiento y posiblemente su costo (en dólares). Recuerda que el precio que se anuncia en Estados Unidos es diferente del de cada país, por razones de costos de importación y aranceles, así que para ese punto es mejor esperar a que las tiendas locales de cada región anuncien o establezcan sus precios.

Recientemente, Takashi Iizuka, desarrollador de SEGA, comentó que Nintendo ha sido una plataforma muy importante para **Sonic** y que, por lo tanto, no dudarán en planear futuros proyectos para Wii U. ¿Cuáles? Aún lo desconocemos, quizá se trate de un proyecto completamente nuevo del erizo azul o alguna continuación de las series clásicas. Eso lo veremos en algunos meses más adelante. Mientras tanto, es importante destacar los comentarios que han hecho los desarrolladores sobre la próxima consola casera de Nintendo, los cuales han sido más que positivos e indican un futuro prometedor para Wii U.

Esperemos que sea el principio de una gran revolución de juegos que complazcan a todos los tipos y estilos de jugadores, desde quienes sólo toman un control para pasar un rato de distracción, o para aquellos que nos apasionamos con las grandes aventuras y disfrutamos no únicamente de lo visual, sino también de lo artístico de las historias y cómo se juega.

En cuanto a un título de **Super Mario Bros.** para Wii U, ¡no lo dudes! Nintendo sabe que esta franquicia es de las más rentables y de mayor reconocimiento a nivel global, por lo que es un hecho que habrá algún juego en puerta, quizá no de inicio pero sí dentro de pocos meses (ése es mi pronóstico). De cualquier forma, les informaremos todos los detalles de este universo de videojuegos a través de alguno de nuestros canales de información.

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la segunda vez que te escribo y vengo con mejores preguntas, espero que las respondas o publiques:

1.- ¿El accesorio para poner el Nintendo 3DS se venderá por separado o sólo con el juego **Kid Icarus: Uprising**?

2.- ¿Sabes si Nintendo hará una nueva versión de **The Legend of Zelda: Majora's Mask**?

Juan José Binimelis
Vía correo electrónico

Actualmente, hay dos accesorios para Nintendo 3DS, el *Circle Pad Pro* que brinda una nueva experiencia de juego al agregar un segundo *Circle Pad* a la consola, así como nuevos gatillos posteriores. Este sí se vende por separado (aunque aún no se ha distribuido en muchos lugares) y es compatible con varios títulos, como **Resident Evil: Revelations**, **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** o **Monster Hunter 3G**. Por otro lado, el accesorio o, mejor dicho, la base que se diseñó para jugar cómodamente la nueva aventura de **Pit**, **Kid Icarus: Uprising** sólo se incluirá en la compra de dicho videojuego y no se tienen planes de venderlo por separado.

Así que ya tendrás un motivo adicional para comprar la nueva aventura de **Pit**, pues además de que es de los juegos más impactantes del Nintendo 3DS, te dará la base de plástico para que coloques tu consola y juegues sin soportar su peso todo el tiempo.

Por último, Nintendo no tiene planes (por ahora) de hacer una conversión de **The Legend of Zelda: Majora's Mask** para Nintendo 3DS o alguna otra consola de la compañía. Si más adelante escuchamos nueva información, ten por seguro que lo diremos de inmediato en la revista.

¡Hola, querido **Dr Mario**! ¿Cómo estás? Es la primera vez que te escribo, quisiera que me respondieras unas preguntas.

1.- ¿Es cierto que la Consola Virtual de Nintendo 3DS tendrá juegos de la SEGA Game Gear? Ya que vi en Internet algo sobre eso.

Jesús Andrés Varela
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Jesús! Es totalmente cierto, por ahora ya están disponibles tres juegos clásicos de Game Gear, **Sonic the Hedgehog: Triple Trouble**, **Shinobi** y **Dragon Crystal**. Más adelante se irán incluyendo más juegos del portátil para descargarse en eShop de Nintendo 3DS, esperemos que también aparezcan títulos de otras licencias, que no sólo se limiten a SEGA, sería maravilloso jugar **Fatal Fury Special**, **Double Dragon**, **The Lion King** y muchos otros más, ¿no crees?

No hace mucho, Nintendo dio a conocer que en la compra de **Kid Icarus: Uprising** se incluirá una base de plástico especialmente diseñada para descansar la consola y, por supuesto, tus manos. Esto debido a que el estilo de combate del juego requerirá que sostengas con una sola mano la consola, mientras que con la otra utilices el *Stylus* para controlar la mira. Así que con el accesorio no tendrás que soportar el peso en tu mano, pues la podrás recargar en la base para tener ambas manos libres para que la experiencia de juego se vuelva más cómoda y natural.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo por allá? Es la primera vez que escribo. Tengo unas preguntas sobre la Wii U.

1.- ¿La consola Wii U tendrá la posibilidad de jugar con más de cuatro jugadores como sucede con la Nintendo 3DS?

2.- ¿Podrá la Wii U conectarse con la consola Nintendo 3DS o con la Nintendo DS para acompañar en algunos juegos?

3.- ¿Habrá demostraciones descargables con usos limitados?

4.- ¿Se podrán descargar libros?

Bueno, gracias, eso fue todo por ahora, cuida a **Peach**, no se la vaya a llevar **Bowser**.

Javier Cristóbal Cavazos
Vía correo electrónico

¡Hola, Javier! Sí, se ha dicho que Wii U podrá soportar a cuatro jugadores simultáneos tal como se ha visto desde años atrás con las anteriores consolas caseras de Nintendo. Lo que originalmente se comentó es que sólo podría haber conectado un mando táctil y los otros tres jugadores restantes tendrían que utilizar *Wiimote* y *Nunchuck* convencionales. Sin embargo, más tarde se generarían rumores sobre que sería posible ocupar más de un mando táctil a la vez, pero por ahora no podemos dar nada como un hecho, será mejor esperar a la próxima conferencia de Nintendo la Electronic Entertainment Expo para saber ese tipo de detalles.

De igual forma, no se ha mencionado nada sobre si habrá interconexión entre Wii U y alguna consola portátil, aunque no es nada complicado y ya ha pasado en ocasiones anteriores, así que veamos qué ocurre más adelante. Mientras tanto, ya se ha dicho que el próximo título de **Super Smash Bros.**, que saldrá para Nintendo 3DS y Wii U, tendrá numerosas similitudes, por lo que "podría" ser que exista ese tipo de conexión en dicho juego pero, como hemos dicho anteriormente, es mejor esperar hasta tener todos los detalles claros, en lugar de basarnos en rumores o especulaciones.

La tienda de aplicaciones y juegos en Wii U pretende ser vasta, y claro, lo más seguro es que cuente con "demos" de futuros lanzamientos para darles una checada antes de comprarlos. Este modelo ya lo vemos en marcha con el Nintendo 3DS, en donde se pueden descargar versiones de demostración de títulos como **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**, **Mario and Sonic at the London 2012 Olympic Games** o **Nintendogs+Cats** por mencionar algunos.

Lo de los libros no se ha dicho de forma oficial por parte de Nintendo, pero sí han aparecido

múltiples rumores al respecto. Honestamente no sería nada complejo realizar una aplicación habilitar la función de lectura de libros como ocurre en otros dispositivos táctiles (iPad, Kindle, entre otros), esto incluso daría más utilidad al control táctil de Wii U, pero todo está en que Nintendo lo ponga en práctica. Como verás, Wii U podrías ser la consola con mayor variedad de utilidades y que bien podría convertirse en un maravilloso centro de entretenimiento, además de un excelente dispositivo de videojuegos.

¡Hey! ¿Qué hay de nuevo, **Doctor Mario**? ¿Todo tranquilo allá por el Reino Hongo? Espero que no te hayas topado con el amable **Dr. House** en el hospital. Bueno, al grano. Tengo algunas preguntas que no me dejan concentrarme.
1.- Hace algún tiempo vi en una página de Internet que en Japón salió un libro en el que se explica la cronología de los juegos de la popular franquicia **The Legend of Zelda**. ¿Es cierto? Y de ser así, ¿crees que llegue a América?
2.- ¿Es cierto que hay posibilidades de que salga un juego *crossover* entre Capcom y Nintendo? Es que hace poco leí que el productor de **Super Street Fighter IV** está interesado en un proyecto de tal magnitud. ¿Será posible?

Charly García
México, DF.

¿Cómo te va, Charly? Todo relajado por el Reino, de hecho vamos a organizar un torneo de tenis, ¿tu gustas? Sí, hace unos meses se dio a conocer -finalmente- la cronología oficial de **The Legend of Zelda**, así ya no tendrás que pasarte horas pensando si tal aventura fue antes o después de otra. Por ahora no hay planes de hacer una adaptación para nuestro mercado; sin embargo, te invito a que eches un ojo a la sección Club **Zelda** de nuestra próxima edición, pues justamente allí tocaremos este tema que será de gran interés para los fans de **Link**.
Sería impactante ver un **Capcom VS Nintendo**, pero por ahora no creo que se dé así como lo planteas. En todo caso, lo que podría ser más cercano a una realidad, sería la integración de ciertos personajes de Capcom para la serie **Super Smash Bros.** De esta forma, podríamos ver, por ejemplo, a **Ryu**, **Ken**, **Mega Man**, **Leon Kennedy** o algún otro héroe o villano de Capcom enfrentando cara a cara a los personajes de Nintendo. Honestamente, ¡sería épico! Pero por ahora es muy pronto para hacer pronósticos o pensar en qué personajes nuevos se incluirán en el próximo **Super Smash Bros.**, que llegará para Wii U y Nintendo 3DS.

El erizo azul de SEGA logró colarse, junto con **Snake**, en la última entrega de **Super Smash Bros.** Fue un éxito entre los jugadores, pues ya se podía ver una lucha entre los rivales más importantes de la industria del videojuego. Con ello, se abrió una posibilidad para que en el futuro otros personajes se agreguen a la batalla, así que esperemos que Nintendo llegue a buenas negociaciones con las licencias para que cada vez dé más variedad a la serie de peleas creada por Masahiro Sakurai.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que muy bien. Tengo algunas dudas que espero puedas responder.
1.- ¿Se puede jugar en dos consolas Wii con un mismo Wiimote (claro, no al mismo tiempo)?
2.- ¿Es cierto que el juego **The Legend of Zelda: Four Swords** para Game Boy Advance se puede jugar individualmente? De ser cierto, ¿cómo se hace?
3.- ¿Qué juego me recomiendas más para Wii: **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, **Kirby Return to Dreamland** o **Super Smash Bros. Brawl**?
4.- Tengo una duda sobre mi consola Wii. ¿Por qué dice que no es compatible con los discos ni los accesorios de GameCube?
Bueno, eso es todo, espero que puedas responder.

José Rodolfo García
Vía correo electrónico

¡Muy bien, gracias, Rodolfo! ¿Y tú qué tal? Claro que puedes usar el Wiimote en tantas consolas distintas necesites, solamente recuerda sincronizar el control cada vez que cambies de Wii, pues de lo contrario no te lo registrará en alguna otra. Para hacerlo, presiona el botón rojo que se ubica justo a un costado de donde insertas las baterías. También debes oprimir el botón rojo que está justo bajo la tapa que cubre la ranura de tarjetas SD del Wii. De esta manera, se reconocerá rápidamente el control y podrás jugar sin ningún inconveniente.
La edición de Game Boy Advance de **The Legend of Zelda: The Four Swords** no tenía modo de juego individual, de hecho únicamente podías adentrarte en la aventura si te unías -mínimo- a alguno de tus amigos, y en el mejor de los casos con otros tres, para que así vivieran la verdadera experiencia multijugador.
La opción individual fue agregada en la adaptación que Nintendo lanzó para el NDS y Nintendo 3DS bajo el nombre **The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition** como una descarga gratuita (por un periodo de tiempo que terminó en el pasado mes de febrero) a través de sus respectivas tiendas *online*, esto debido al festejo de los 25 años de **The Legend of Zelda**.
Los tres títulos que mencionas son de los más impactantes para el Wii, cada uno te ofrecería una experiencia de juego distinta pero no menos importante. Ahora bien, si eres fan de los títulos de pelea, **Super Smash Bros. Brawl** es la opción ideal, pues pasarás muchísimo tiempo de calidad jugando con tus amigos ya sea de forma local o a través de Internet, retando a jugadores de cualquier parte del mundo. Pero si eres más del tipo aventurero, **The Legend of Zelda: Skyward Sword** es un candidato indiscutible. Aquí te adentrarás en una historia creativa, envolvente y, sobre todo, emotiva, que además te dará los pormenores del origen de una de las leyendas más sonadas en la industria del videojuego.
Por último, **Kirby Return to Dreamland** es un juego de acción que resulta muy divertido de jugar pero que no ofrece mucho reto.
Sin embargo, sus puntos a favor son lo bien realizado de los escenarios, así como la cantidad de acciones que puedes realizar al absorber los poderes de tus enemigos. Sin duda, las tres opciones son recomendables, pero aquí el mejor juez serás tú.
¡Ah!, y en cuanto a lo que comentas sobre tu Wii, lo más seguro es que se trate de una consola de las más recientes que ya no tenían ranuras para las tarjetas, así como *plugs* para controles de GameCube y, por lo tanto, dejaron de ser compatibles con dicha plataforma. Estas consolas llegaron a finales de 2011, sin embargo todavía se distribuyen las que sí continúan siendo compatibles con Nintendo GameCube.

Arte por correo:
Jaime Chama; Córdova, Veracruz.
Katherine Negrón; Chile.
David Cuevas; México, DF.
Andrés Frey; Santiago de Chile.
Felipe Díaz.
Diego Méndez; Mérida, Yucatán.
Samuel Hernández; Xalapa, Veracruz.
Joaquín Arzagado; Chile.
Bruno Hernández.
Benjamín Roco; Viña del Mar, Chile.
Diego Salinas; Coquimbo, Chile.
Francisco Cuevas; México, DF.
Diego Gaván; Naucalpan, Edomex.
Kimberly; Chile.

El rombo de portada
Estuvo en la gorra de Baby Mario, cerca del ojo derecho.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

Wii™
Xenoblade
CHRONICLES
FINALMENTE EN LATINOAMÉRICA
© 2010 - 2011 Nintendo/MONOLITHSOFT. Xenoblade Chronicles and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.
Nintendo

Inicia tu aventura
Ya se encuentra disponible **Xenoblade Chronicles** para Wii, no lo dejes pasar.

Un nuevo desafío
Para todos los fans de **Pokémon**: pronto tendrán un nuevo título.

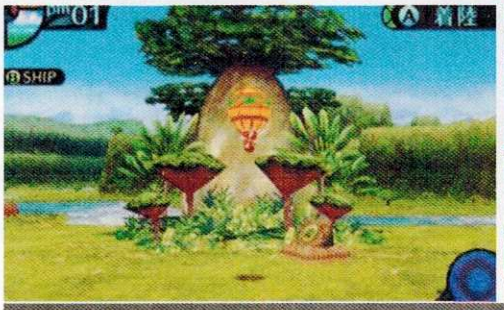
La nueva aventura de Atlus está casi lista

©Atlus

Hace un par de meses te hablamos de esta nueva obra que se encuentra desarrollando el talentoso equipo de Atlus, **Etrian Odyssey IV**, para Nintendo 3DS. Se trata de un RPG que busca innovar, desprenderse de las tendencias clásicas de un RPG proponiendo trabajos que jamás hubiéramos imaginado para los personajes que te encontrarás en la aventura, como por ejemplo a un francotirador.

Aunque su fecha de salida se ha confirmado para el mes de julio en Japón, para América aún no se ha informado su lanzamiento. Esta situación podría cambiar después de la E3, sobre todo porque Atlus siempre se ha caracterizado por traer sus series más populares, siendo el mejor ejemplo de esto, **Devil Survirvor**, otro RPG bastante original que seguramente ya estás disfrutando en tus consolas portátiles de Nintendo.

Para no hacer tan larga la espera por información de esta obra, te dejamos con algunas de las nuevas imágenes que se han revelado. Basta verlas para darse cuenta de que lo que nos espera con **Etrian Odyssey** será sensacional. Pero, bueno, no sufras más, aquí están las imágenes, disfrútalas y cruza tus dedos en la E3.



Todos esperamos que pronto se den a conocer los planes para este título en nuestro continente.

La vida sin música sería un error

Estamos seguros de que muchos esperamos con ansias que se haga oficial el juego **Theatrhythm Final Fantasy** para América. Se trata de una variante del género principal de la serie en el que debemos seguir el ritmo de las melodías clásicas de cada uno de sus lanzamientos desde el NES. Lo mejor es que no se trata de un juego musical como muchos otros, en los que al concluir la canción seguimos avanzando sin más. No, aquí tienes que seguir el ritmo para varias actividades, una de ellas es atacar a los rivales. La verdad, es muy divertido, sobre todo cuando ya conoces la melodía, porque de este modo puedes anticiparte y lograr una mejor calificación al final. Para que te puedas dar una buena idea de lo que te espera, checa las siguientes imágenes del juego, son las más recientes que ha revelado Square Enix. Por lo pronto, tendremos que seguir escuchando estos fantásticos temas en nuestras consolas al disfrutar de la historia de cada entrega, al menos ayudará que la espera no sea tan pesada. Nos alegra saber que el Nintendo 3DS recibirá proyectos como éste.

Podrás terminar esta aventura con tu Mii, si así lo deseas.

Una grata sorpresa en tres dimensiones

Si bien todos estamos pendientes del futuro lanzamiento de **Dragon Quest** tanto para Wii como para Wii U, en Square Enix desean que la espera no sea tan pesada. Por eso, a finales de este mes pondrán a la venta en Japón **Dragon Quest Monsters 3D**, un título RPG pero con el estilo de **Pokémon**. Es decir, debes capturar y entrenar a tus monstruos para que sean ellos los que libren las batallas por ti.

Cada criatura tiene diferentes poderes, algunos quizá no sean tan efectivos en cuanto a los golpes, pero en otro aspecto, como la magia, pueden ayudar a tu equipo; ya dependerá de los integrantes de tu *party* decidir una estrategia. Otro aspecto que debemos resaltar es que, además de los personajes que el juego tiene para vivir la historia, puedes emplear a tu Mii. Esto es un gran detalle que ayuda a que te sientas parte de los hechos.

Todo suena espectacular, lo único malo es que aún no se ha confirmado su lanzamiento para este continente. Habrá que estar atentos a Square Enix las próximas semanas, ya que estamos seguros de que miles de seguidores están mordiéndose las uñas esperando a tenerlo en sus manos.

Se nota que la relación entre Nintendo y Square Enix está mejor que nunca. Esperemos que pronto esto se compruebe con un **Final Fantasy** de la línea principal para la siguiente consola de Nintendo. Estamos seguros de que sería un gran éxito.

Hada en camino a la doble pantalla

No, no es **Navi** la hada que está por llegar al Nintendo 3DS, nos referimos a la protagonista de **Bravely Default**, juego desarrollado por Square Enix con el que espera dar un respiro a sus sagas clásicas, como **Final Fantasy**, para demostrar que el género RPG aún tiene mucho por ofrecernos, siempre y cuando se utilicen herramientas como las que ofrece el Nintendo 3DS.

Cuando se anunció este juego, junto a una imagen de la protagonista, la verdad es que despertó bastantes dudas en el medio, pero todo se fue aclarando después de los dos demos que han salido para la eShop... de Japón, claro. No sólo se puede apreciar gran belleza en sus gráficos, sino que también la historia y el gameplay lo complementan de manera espectacular.

Primero que nada, en esta obra se usa la cámara de la consola para interactuar con el ambiente en el que te encuentres, logrando una conexión bastante especial entre el jugador y la protagonista. Junto con **Spirit Camera**, se coloca al frente en cuanto a las compañías que han usado este elemento; esperemos que no tengamos que hablar de él en Un Vistazo a Japón.

No, no es **Monster Hunter**, se trata de los enemigos que tendremos que vencer en esta obra para Nintendo 3DS.

Ahora podrás disfrutar de grandes secuencias de animación en la doble pantalla del N3DS.

¿Qué te ha parecido 2012? Hasta ahora todo marcha muy bien, hemos tenido muchos lanzamientos y noticias que nos hacen pensar que la tendencia continuará durante los meses entrantes. Entérate de lo último que ha acontecido en el mundo de Nintendo, espero que la información sea de tu agrado.

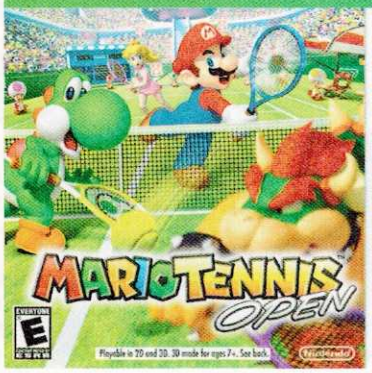
@tono_rodriguez
Twitter

Mario Tennis Open a sólo unos días

Nintendo ha dado a conocer la fecha de salida del nuevo título del deporte blanco, será el 20 de mayo. ¿Recuerdas el juego que apareció para el GameCube Nintendo? Pues es algo muy similar, solamente que ahora los gráficos serán en 3D y portátil, ya que el sistema que lo albergará será el Nintendo 3DS.

Así que prepárate y comienza a juntar a tus amigos y familiares, la opción de cuatro jugadores será de locura mediante conexión *Wireless* o Wi-Fi; no hay manera de que no lo disfrutes. El modo de juego es muy sencillo, la pantalla táctil permitirá elegir el *swing* necesario para cada jugada. Además, la opción del Motion Control del Nintendo 3DS estará habilitada para que decidas a qué lado quieres dirigir la pelota. De lujo.

Sí, tiene opción para Street Pass. Con esto podrás intercambiar los **Mii**, para incluirlos en los minijuegos disponibles.



El terror se apoderó de un hotel en San Francisco, CA.

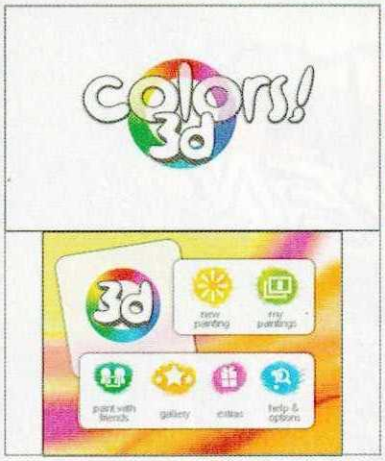
El pasado 30 de marzo Nintendo reunió a algunos invitados para la presentación de **Spirit Camera: The Cursed Memoir**. En un ambiente lúgubre, los asistentes pudieron disfrutar del terror del nuevo desarrollo de Nintendo y TECMO KOEI GAMES, para el Nintendo 3DS. Resultó una muy buena manera de llevar a cabo el evento, acondicionando el lugar y con personajes casi salidos de las películas de gran horror.

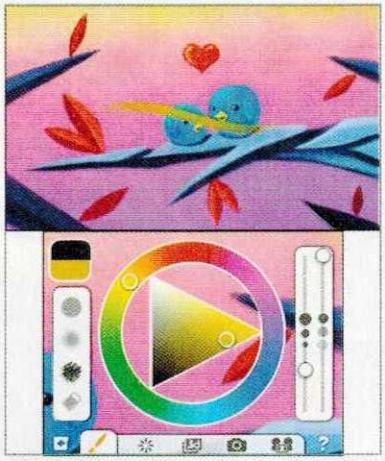
Si te perdiste de nuestro *review* del mes pasado, te comento que este juego usa la cámara del sistema como herramienta principal para descubrir a los seres del más allá. También incluye un libro con tarjetas de Realidad Aumentada; sin duda, un juego que va más allá de lo tradicional. No tengas miedo... búscalo.

© 2012 Nintendo TECMO KOEI GAMES

Este genero cada vez toma más fuerza dentro de los videojuegos, antes era complicado ver un título de estos en las plataformas de Nintendo, especialmente en América. Ojalá que lleguen más y para todas las plataformas. Siempre quisimos un **Fatal Frame** para Wii. Por cierto, la clasificación es Teen.

Grandes detalles que hicieron de esta presentación algo especial. ¿Qué tal la amiga de la lámpara?





Colors 3D, disponible para descargarlo en la eShop

Si eres de los que gustan expresarse a través de los trazos, aquí tienes una nueva aplicación que recientemente llegó a la tienda del Nintendo 3DS. Las clásicas herramientas que existen en las tabletas profesionales de dibujo ahora están al alcance de tu *Stylus*. Traza y dibuja ideas, comparte con los demás tus obras. También puedes trabajar en compañía de alguien más, con la opción del *Local Play*. Todo esto en una aplicación para descarga, sin grandes costos para nuestros bolsillos. En fin, como siempre decimos en la editorial: hay títulos para todos los gustos y necesidades. Esto es lo genial de los videojuegos. ¿No crees?

Buenas nuevas para los fans de Pokémon

Sólo hace unas semanas platicábamos sobre las nuevas ediciones que llegarán de **Pokémon White Version 2** / **Pokémon Black Version 2**, para Nintendo DS. Pues bien, recibimos un comunicado en el que se anunció la salida de **Pokémon Conquest**, juego que también llegará al Nintendo DS. Otro mensaje que nos deja ver que la consola aún tiene mucho que dar.

Sobre el título te comento que es diferente de lo que estamos acostumbrados a ver en los juegos de la serie. Nos adentraremos en el Japón feudal, tomando el rol de un guerrero que posee una conexión con un **Pokémon**. Tendremos cerca de 200 **Pokémon**, incluyendo algunos de las versiones pasadas, **Pokémon Black Version** y **Pokémon White Version**.

Por lo que hemos visto hasta ahora, los gráficos y arte liberado para el anuncio del título lucen muy bien; bueno, ya es una costumbre. ¿Qué opinas de este anuncio? Sabemos que hay opiniones encontradas cuando se conocen nuevos juegos de **Pokémon**, dinos qué piensas en centrodeentrenamiento@revistaclubnintendo.com

Si ya te estás frotando las manos y preguntándote cuándo podrás lanzarte por él, te comento que la fecha de salida para **Pokémon Conquest** será el 18 de junio. ¡Corre y marca tu calendario!

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

MARIO TENNIS™ OPEN

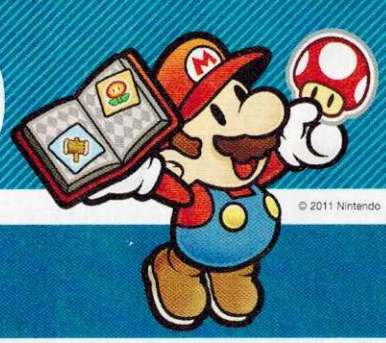
SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.

Nintendo

*Requiere acceso inalámbrico a internet para juego en línea. Para más información, visita support.nintendo.com.

© 2012 Nintendo/CAMELOT. Mario Tennis and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



© 2011 Nintendo

Paper Mario 3DS

Nintendo 3DS / Nintendo

Una hoja de papel se puede doblar en muchos ángulos

Con todos los increíbles lanzamientos que hemos tenido estos meses para Nintendo 3DS, nos hemos olvidado de otros juegos que aún no salen pero que prometen ser verdaderas maravillas para la portátil. Tal es el caso de **Paper Mario 3DS**, esta serie que comenzara en Nintendo 64 como una respuesta de Nintendo a todos los fans de los RPG ha evolucionado en cada plataforma explorando géneros distintos al de comandos por turnos, lo cual aunque agradó a sus seguidores en Wii, se extrañaba dicha profundidad, que al parecer estará de regreso en esta nueva entrega.

¿A qué debe su éxito esta serie? Nosotros se lo atribuimos a dos factores clave: el primero de ellos es la sencillez del *gameplay*, con esto no nos referimos a que sólo tengas dos opciones, atacar o defenderte, sino a la manera tan intuitiva en que te identificas con los comandos. Esto gracias a que la mayoría de acciones son heredadas de los juegos de la serie principal. Por otro lado, la historia, en este aspecto debemos resaltar que no tienen la profundidad de series como **Final Fantasy**, pero eso no las hace menos ya que aquí el elemento principal es el humor, los diálogos y acciones de los personajes están llenos de detalles que te matarán de risa.

En el aspecto gráfico, se mantiene el estilo que se consiguió en la versión para Wii aunque, claro, se han agregado elementos para que el efecto 3D te haga saltar en más de una ocasión. Por ejemplo, varios enemigos, como los **Goombas**, pueden unirse para formar una rueda que se acerque a la pantalla a toda velocidad, y ni qué decir de los movimientos especiales, te dejarán con la boca abierta.

Todo es perfecto en este juego, lo único malo es que hasta ahora no se ha dado ninguna fecha para su estreno. Todo parece indicar que durante la E3 de este año se revelarán varios detalles de esta obra, así que te recomendamos no perderte ninguno de los siguientes números, ya que te informaremos de todo lo relacionado con **Paper Mario 3DS**.

Los clásicos minijuegos que han acompañado a la serie desde los años del NES no podían quedar fuera.

En muchos niveles verás detalles que hacen alusión a juegos anteriores de Mario, como en esta imagen.

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D

D3 Publisher / Nintendo 3DS

Aléjate de zombis y princesas, relájate pescando

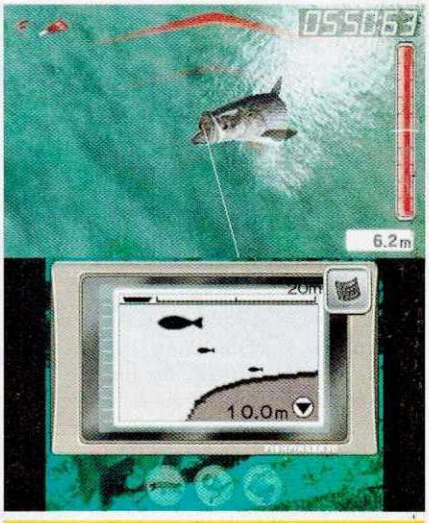
Desde los tiempos del SNES han aparecido muchos juegos de pesca, pero nunca han tenido el éxito esperado. No hay que ser un genio para saber que esta situación estaba relacionada con el *gameplay*, eran tan aburridos que parecía que realmente estábamos en un bote esperando a que un pez tuviera la amabilidad de pescar nuestro anzuelo. Por fortuna, todo eso quedará atrás con esta obra que nos trae D3 Publisher.

Se han creado grandes ambientes que nos permiten sentir que vamos de pesca pero, como ya comentamos, sin la sensación de estar sentado durante horas. Aquí los peces (que en total son más de 500 especies diferentes) estarán por todos lados, así que lograr que se llene tu canasta va a depender de tu habilidad para subirlos al bote, para lo cual tendrás que hacer uso de la pantalla táctil en conjunto con algunos botones.

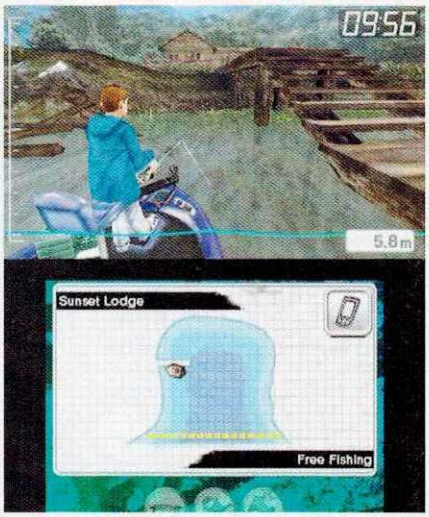
Elementos externos, como piedras y vegetación, pueden interponerse en tu camino a la gloria, pero lo puedes contrarrestar consiguiendo buenas cañas y carnada. Si lo tuyo es relajarse, podrás hacerlo en el modo libre, donde no habrá nada en juego más que tu orgullo como pescador. Ahora bien, si lo que quieres es demostrar tu nivel, puedes participar en más de 45 competencias, lo que representa horas de diversión.

Por otro lado, también podrás personalizar a tu pescador, ya sea cambiándole el chaleco, la gorra o incluso el rostro. Pero no nos referimos a elegir uno predeterminado, sino al tuyo, sacando provecho de las cámaras del Nintendo 3DS. Esto es un gran detalle de los programadores, que agrega puntos importantes a su obra.

Del mismo modo como hace algunos años los juegos de golf pasaron de ser somníferos a una verdadera opción para incluir en tu lista de compras, los juegos de pesca podrían estar iniciando un camino similar. Su fecha de salida aún no se ha definido, pero es casi un hecho que será en el segundo semestre del año, así que si puedes dale una oportunidad.



Será muy importante que sigas de cerca lo que indica el radar, para que no pierdas tiempo localizando a los peces. De este modo, anticiparás sus movimientos.



A pesar de que es un juego de una actividad que a muchas personas les aburre, los programadores han logrado crear una experiencia sumamente divertida y apasionante, en la que tendrás que analizar hasta el último detalle de tu equipo para la captura.

Combat Wings: The Great Battles of WWII

City Interactive / Wii

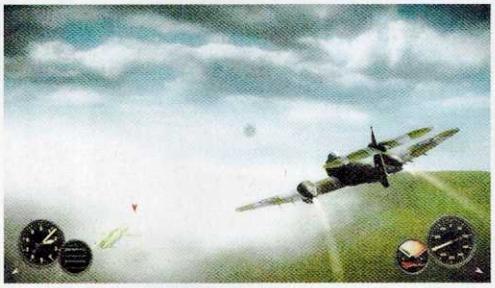
Las grandes batallas se ganan en el cielo

¿Recuerdan **StarCraft Ghost**?, sí, el título de Blizzard que llevaría su popular serie de estrategia a la acción. Pues bien, ese juego se estuvo posponiendo hasta que finalmente llegó su cancelación, y **Combat Wings: The Great Battles of WWII**, con tantos cambio de fecha para su lanzamiento, nos recuerda dicha historia, sólo esperamos que no comparta el mismo destino que la obra que protagonizaría **Nova**.

En este juego serás uno de seis pilotos que tendrán como objetivo ayudar a su país a que la guerra termine. Sobrevolarás distintos puntos del mundo, combatiendo contra otras agrupaciones. En un comienzo será sencillo, bastarán un par de disparos para que las naves rivales caigan, pero después se volverá una lluvia de disparos al estilo de **Ikaruga**, sólo que aquí no tendrás la ventaja de cambiar de color para que los disparos no te dañen, sólo contarás con tu habilidad en el Wiimote.

Controlarás tu nave con el *Stick* del Nunchuk, mientras que con el puntero del Wiimote definirás el objetivo que vas a atacar. Este sistema de juego lo diferencia de otras consolas, volviéndolo más atractivo ya que no te costará mucho trabajo dominar el avión, que por cierto serán más de 20 tipo diferentes los que verás en esta aventura. Cada uno tiene un diseño idéntico al de sus contrapartes de la vida real.

Debemos decir que, en cuanto a los gráficos, el juego cumple; grandes efectos visuales como el sol ocultándose o las nubes cruzando frente a ti son la cereza de un pastel que será una gran opción para finales de año... si por fin deciden lanzarlo ya que lleva mucho tiempo en desarrollo. Como está la situación el medio, no creemos que se arriesguen a cancelar un producto así; de cualquier forma, te mantendremos al tanto.



Confiamos que cuando el título esté a la venta el tiempo de desarrollo haya valido la pena, ya que muchos jugadores en todo el mundo lo están esperando con ansias desde hace ya bastante tiempo.

"Edición limitada de colección"

Chespirito

Vida y magia del comediante más popular de América

AMÉRICA celebra a Chespirito

$ 99.00

EDICION ESPECIAL TV y Novelas

Sólo $99.00

AMÉRICA celebra a Chespirito

TV y Novelas

Este mes no hay nada mejor para celebrar el Día del Niño que con un videojuego. Lo más sobresaliente es que ahora no necesitamos salir de nuestra casa para adquirir verdaderas joyas, como las que les vamos a comentar en esta ocasión, así que preparen sus puntos porque podrán comprar buenos juegos tanto para Nintendo 3DS como para su Wii ¡a muy buenos precios!

Samurai Shodown IV: Amakusa´s Revenge

Consola Virtual Wii

Parece que 1996 fue ayer. No, la verdad, es que ya tiene mucho tiempo, pero no olvidamos que fue el año en que, además de que salió el Nintendo 64 a la venta, también pudimos disfrutar de **Samurai Shodown IV: Amakusa´s Revenge** en las Arcadias. Seguro que no fuimos los únicos que pasamos horas jugando esta gran obra de SNK, donde **Haomaru** y compañía han dado lo que para muchos es su mejor pelea.

Si no tuviste oportunidad de jugarlo en su tiempo, no te preocupes, gracias a la Consola Virtual ahora podrás poner a prueba tus habilidades en este gran juego de pelea. En total podrás elegir de entre 17 personajes, parecieran pocos para los estándares modernos, pero créenos que debido a lo especial de sus estilos de pelea pasarás muchas horas intentando perfeccionar a cada uno de ellos, ya que aquí los luchadores usan espadas en lugar de sus puños para enfrentarse en cada escenario.

El modo de Arcadia propone un gran reto, y resulta ideal para conocer la historia de cada personaje, ya que todos tienen sus propias motivaciones para llegar hasta el final de la batalla. Ahora bien, si lo que te gusta son las retas, el modo para dos jugadores es el ideal para ti: podrás enfrentarte a tus amigos como en los viejos tiempos, en batallas uno contra uno sin más elementos.

Aunque no lo parezca, el sistema de batalla es sumamente complejo y profundo, sobre todo porque debes dominar los combos especiales, capaces de regresarte al encuentro en caso de que estés perdiendo, pero también de asegurarte el triunfo si lo conectas en el momento correcto.

Hemos visto muchos juegos de **Samurai Shodown**, pero éste es sin duda el que marcó el rumbo para las entregas posteriores. Se corrigió la velocidad de los combates, se agregaron nuevas técnicas y personajes, todo para lograr un equilibrio perfecto, el cual se vio reflejado en las largas filas que había para jugar esta obra hace ya más de una década. Éste es uno de esos títulos que simplemente no tenemos que recomendarte, automáticamente deben ir a tu Wii; no sólo es una pieza de arte o de colección, sino también un claro ejemplo de que el tiempo jamás resta diversión a un gran juego.

Hace mucho tiempo apareció **Samurai Shodown 64**... No, no era para Nintendo 64, sino para el nuevo sistema de 64 bits de Neo Geo para Arcadias. Su estilo era totalmente en tres dimensiones, lo que se pensó que era una evolución, pero no fue así, a los jugadores no les agradó la nueva propuesta, por lo que la compañía se vio obligada a regresar al estilo que tanto prestigio le había valido, el 2D tradicional. Esta cuarta parte, como ya comentamos, es considerada como una de las mejores, así que tú sabes si no la descargas en tu Wii; sería un gran error no tenerla.

A diferencia de la mayoría de los juegos del género, aquí tendremos dos barras de energía en cada *round*, esto debido a la gran cantidad de año que se logran con los ataques fuertes con la espada. En ocasiones, un sólo corte puede terminar con la mitad de vida del adversario, por lo que debes estar atento.

Punch-Out!! Featuring Mr. Dream

eShop

Uno de los grandes clásicos de todos los tiempos llega a la tienda virtual de Nintendo 3DS para que puedas disfrutarlo en cualquier momento y lugar; nadie detendrá tu camino a la gloria en esta oportunidad. El secreto del título está en su manera tan sencilla de jugar, sólo debes esquivar y atacar, es todo; sin embargo, la profundidad de los combates lo hacen uno de los más divertidos juegos de boxeo de todos los tiempos. En la primera edición de este juego, el adversario final era **Mike Tyson**, pero después de sus acciones ilegales dentro del ring, **Mr. Dream** (personaje ficticio) tuvo que sustituirlo. Eso sí, el reto no disminuía para nada, de hecho es considerado como uno de los juegos más complicados de todos los tiempos.

Fun! Fun! Minigolf TOUCH!

eShop

Tenemos que decirlo, hasta antes de Mario Golf los juegos basados en este deporte eran realmente aburridos, realizar tantos cálculos para un solo tiro acababa con la paciencia hasta de un shaolin. Por fortuna, todo eso ya quedó en el pasado... bueno, eso si no sacan otro juego de Tiger Woods. Para N3DS te tenemos una gran opción, aquí los tiros no serán tan técnicos, se trata de divertirse, así que para empezar el campo de golf tiene una estructura diferente con obstáculos y objetos que alterarán cada uno de tus intentos de llevar la pelota a los 18 hoyos. Es una gran opción para cuando deseas jugar algo que no te quite mucho tiempo pero que te divierta demasiado; además, su precio es una verdadera ganga que no puedes perderte.

Sonic the Hedgehog: Triple Trouble

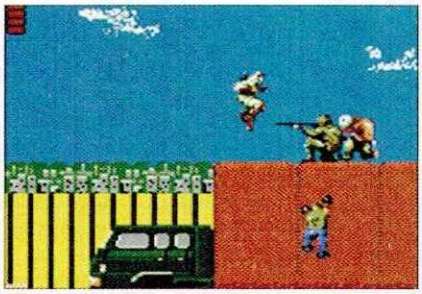
eShop

Tuvimos que esperar bastante tiempo, pero la promesa se ha cumplido: ya se encuentran disponibles varios clásicos de Game Gear (la primera consola portátil de SEGA), entre ellos uno de los que más ha llamado la atención de propios y extraños es **Sonic the Hedgehog: Triple Trouble**, ya que por la poca popularidad del sistema se consideraba como una joya perdida, pero gracias a la eShop ahora lo podrás disfrutar. Estamos ante un juego de plataformas de la vieja escuela en el que controlamos a **Sonic** o **Tails** cruzando por niveles de gran diseño y alto grado de dificultad, justo lo que los aficionados al género y de los personajes han pedido en las nuevas entregas de esta serie, de modo que no debes dejar de agregarlo a tu colección.

Shinobi

eShop

Mientras en el NES disfrutábamos de la serie **Ninja Gaiden**, en las consolas de SEGA el ninja no era **Ryu Hayabusa**, sino **Joe Musashi**, de **Shinobi**, quien siguió demostrando su calidad cuando llegó al Game Gear. Es una excelente adaptación que mantiene toda la acción y diversión del original que, si no conociste en su momento, ahora puedes descargar a tu Nintendo 3DS y enfrentar a los clanes que quieren acabar contigo. Lo interesante de esta aventura es que además de que cuentas con una espada, en ciertos momentos podrás realizar movimientos especiales que dañan a todos los enemigos en pantalla. **Shinobi** es un clásico que no debes perderte, realmente vale mucho la pena, sobre todo si deseas conocer el pasado de la joya que ahora disfrutas en Nintendo 3DS, lo vas a disfrutar mucho más.



Dragon Crystal

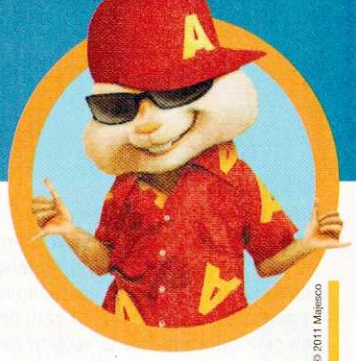
eShop

Dragon Crystal es un RPG bastante original para la época en la que vio la luz, ya que aquí todos los niveles se van generando al azar; es decir, cada vez que juegues será distinta, lo que hace de tu aventura algo inesperado. El objetivo del juego es obtener un guante mágico, pero no será nada sencillo; si deseas conseguirlo, tienes que volverte un experto utilizando los ítems que obtendrás, ya sea para atacar, defenderte o incluso recuperarte después de haber sido dañado por algún enemigo. No es espectacular gráficamente, pero representa una gran experiencia como aventura RPG; de hecho, resulta raro que esta obra no tenga secuelas, como sí las tienen **Phantasy Star** o **Panzer Dragon**. Esperemos que esto pronto cambie ya que su concepto es bastante interesante, bien valdría la pena verlo nuevamente.

Pirates Assault

DSiWare

Este juego es de esos que al inicio parecen aburridos, pero luego de unos minutos no te puedes separar de ellos ni un minuto. El objetivo es simple: proteger un cofre de tesoro de embarcaciones enemigas, para ello usaremos la pantalla táctil para ubicar nuestro armamento y resistir cada una de las emboscadas de los enemigos. Conforme vayas avanzando en los niveles podrás comprar mejoras para tus armas, lo que te dará unos segundos de respiro en las situaciones críticas. Es de las mejores ofertas que podrás encontrar para descargar en tu Nintendo DSi, o bien en Nintendo 3DS, pasarás horas delante de tu consola sin que te aburras. Ésa es la principal cualidad de este juego, cada vez que lo disfrutas encuentras nuevas jugadas o estrategias que puedes emplear para llegar más lejos en la aventura.



© 2011 Majesco

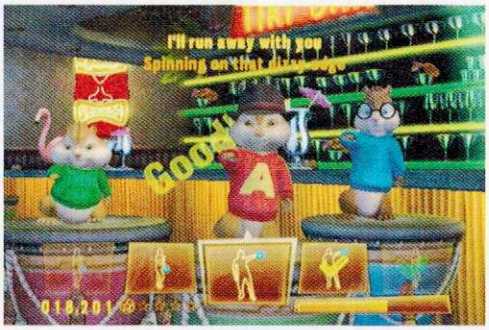
Las cómicas ardillas regresan a la acción

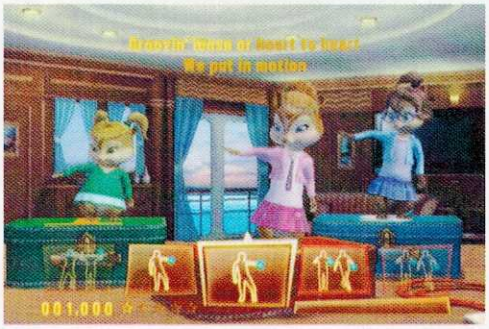
Alvin and the Chipmunks: Chipwrecked

Majesco / Wii

Con la última película de **Alvin y las Ardillas**, la compañía Majesco desarrolló un videojuego para Wii que nos pondrá a bailar con las canciones más populares, pero al estilo clásico de las ardillas. Resulta una simpática opción para que los pequeños jugadores -y hasta los más experimentados- muestren sus mejores pasos en la pista de baile a través del sensor de movimiento y los controles Nunchuk y Wiimote.

Para que te des una idea, el *gameplay* es muy similar a lo que ya hemos visto antes en juegos como **Michael Jackson: The Experience**, **The Black Eye Peas: Experience** o los tradicionales **Just Dance**, títulos que han atrapado a un sinfín de jugadores por lo interactivo que resulta emular los movimientos mostrados en la pantalla -a través de una serie de recuadros que indican qué parte del cuerpo mover y en qué dirección-, logrando que realmente sientas que estás bailando. Pero no sólo se trata de mover el cuerpo, sino también de lucirte con tu voz al cantar cada una de las canciones en modo karaoke.





Las simpáticas ardillas que conquistaran la pantalla chica y el cine ahora están decididas a hacer lo mismo en Wii gracias a este entretenido juego musical que pondrá a prueba tu habilidad.

Los personajes que podrás elegir serán las tres ardillas: **Alvin**, **Theodore** y **Simon**. O sus contrapartes femeninas: **Brittany**, **Jeanette** y **Eleanor**. Como detalle adicional, si realizas una serie de acciones correctamente, ganarás una habilidad especial para liberar el poder "ardilla" y prender -metafóricamente- el escenario y lograr que el público te ovacione como un verdadero *rockstar* al hacer movimientos sorprendentes, así como escuchar tu voz estilo ardilla, con lo que la diversión se incrementará al máximo. Ahora bien, la idea central es seguir la historia de la película con cada canción que completes, así como también encontrarás detalles adicionales incluidos como exclusiva para el juego de video.

Uno de los puntos donde le faltó trabajo es en lo visual, pues no propone nada novedoso. De hecho, los escenarios son un tanto simples, aunque eso ayuda para que te concentres mejor en las acciones del juego y, claro, en la música, que es uno de los mejores logros del juego al incluir temas como: **All Star**, **Beat It**, **Hit Me With Your Best Shot**, **It's Tricky**, **Karma Chameleon**, **La Bamba**, **Stayin' Alive**, **You Really Got Me** y muchas otras más (incluso tiene un conjunto de canciones más interesantes que ciertas ediciones de **Rock Band** o **Guitar Hero**).

En particular, nos hubiera gustado un juego de aventuras (y ya que hablamos de ardillas imagínate algo como lo que ocurrió en el NES con **Chip and Dale**, uno de los mejores juegos que aún atesoramos), pues parece que la moda de los juegos de baile o canto está acaparando las miradas de los desarrolladores. No obstante, no significa que sea lo mejor para los jugadores. Otro ejemplo de adaptación de película a videojuego es **The Smurfs**, que para Wii también llegó como una versión de baile con los simpáticos pitufines. Finalmente, lo recomiendo para los pequeños jugadores, que se divertirán por el peculiar estilo de estas ardillas. Si tú eres más exigente, mejor échale un ojo a los otros títulos que mencionamos al inicio.

Una aventura comienza en el momento menos esperado

The Adventures of Tintin

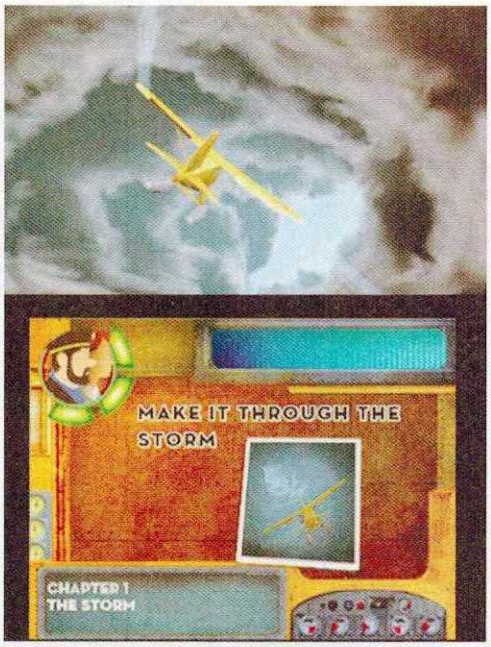
Ubisoft/ Wii-Nintendo 3DS

The Adventures of Tintin es un juego basado en la adaptación de los cómics belgas a la pantalla grande. Muchos no esperaban que fuera un éxito, de hecho las expectativas eran muy bajas debido principalmente a que pocas personas conocían dichas obras. Pero gracias a grandes actuaciones y a la dirección de Steven Spielberg se logró un fenómeno en las salas de cine que no podía quedarse sin llegar a los videojuegos, en este caso para Nintendo 3DS y Wii.

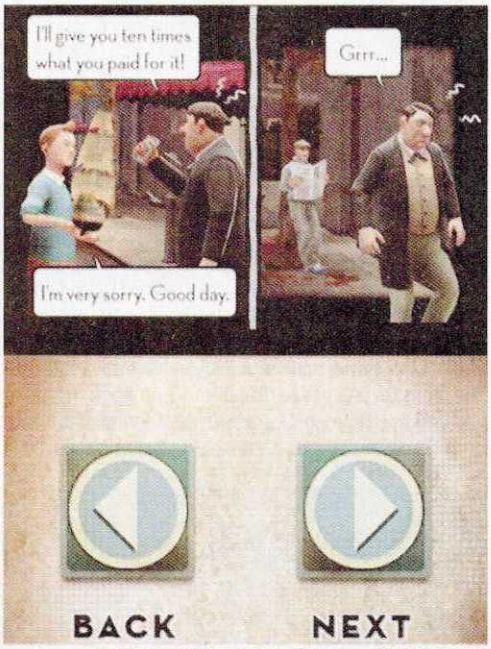
La historia nos pone en el papel de **Tintín**, quien no es un héroe convencional, sino un periodista promedio que tiene de mascota un perro de nombre **Milu**. En una ocasión, haciendo una investigación, descubre que una figura a escala de un barco guarda algo más que recuerdos. Se trata de la llave que revela un gran secreto, por lo que de inmediato comienza a estudiar más del tema, buscando pistas que lo ayuden a descifrar el misterio... Sin embargo, no el único que desea hacerlo: un hombre frío, el **capitán Haddock** desea anticiparse, por lo que está ahora en una lucha a contrarreloj.

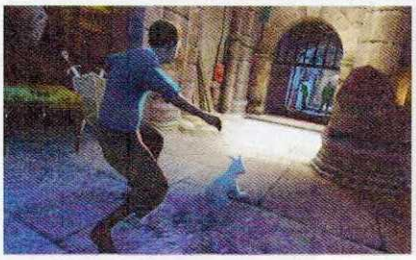
En la versión de Nintendo 3DS el estilo del juego es el de una aventura gráfica. Es decir, en pantalla no veremos mundos completos en 3D para recorrerlos, sólo pequeños sitios, eso sí, muy bien ambientados, en los que la investigación y análisis de objetos pequeños será fundamental para avanzar. El resto será complementado por largas secuencias animadas en las que se nos relatará la historia.

Para la versión casera, el Wiimote, como no podría ser de otra manera, es la herramienta principal para interactuar. Podremos girar, tocar, mover, deslizar, todo lo que se te ocurra con tal de revelar el misterio que oculta el pequeño modelo de el barco. **The Adventure of Tintin** es un buen juego, entretenido y con un gran reto, ideal para quienes buscan obras diferentes. Ubisot consiguió un gran resultado.



La versión de Nintendo 3DS tiene todos los elementos que han hecho un gran juego en su contraparte de Wii, sólo que aquí nos apoyamos en la pantalla táctil para resolver los acertijos e interactuar con el escenario que, debemos decir, es confuso.





Al igual que en la cinta, nuestro joven héroe siempre contará con su fiel mascota, un perro que lo seguirá a todos lados para cuidarlo.

El misterio se apodera de la doble pantalla

Myst

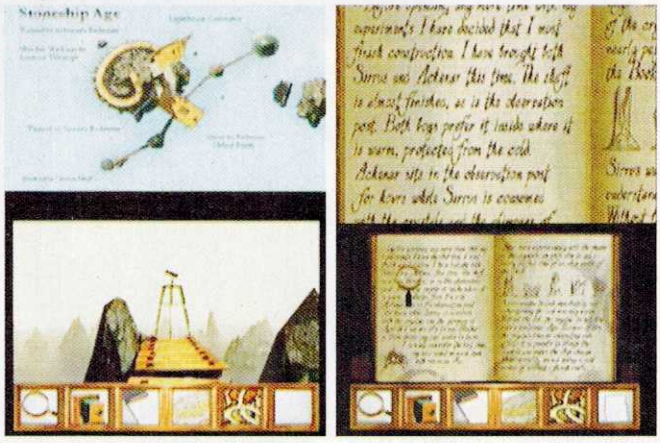
Nintendo 3DS/
Maximum Family games

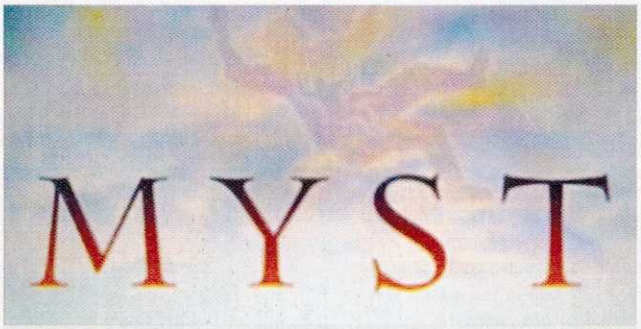
Existen cientos de series que nunca habían aparecido en consolas debido a su complejidad en cuanto al sistema de juego, por ello se quedaban en las computadoras. Una de ellas es **Myst**, saga de aventuras gráficas que vio la luz por primera vez en el ya lejano año de 1993. Ahora, después de varios intentos fallidos, buscará en el Nintendo 3DS la plataforma que la consagre en un mundo sin *mouse*.

Honestamente, **Myst** resulta una aventura brillante, no sólo por su *gameplay*, sino también por su brillante historia, ya que no se desarrolla de manera normal. Es decir, al comenzar no sabes cuál es tu objetivo, si existe una invasión extraterrestre o si han secuestrado a una princesa, simplemente tienes que apegarte a los hechos, a las circunstancias que te llevarán a una isla en la cual tendrás que recorrer caminos desconocidos si deseas regresar a tu hogar y conocer tu destino.

Myst tiene una manera brillante de jugar, donde se utiliza todo el tiempo la pantalla táctil, ya que ahí se mostrarán los objetos y elementos con los que puedes interactuar, mientras que en la superior verás los resultados de tus movimientos. En muchos casos, todo es predecible, sabrás exactamente qué hacer, pero en otros puedes tardar mucho tiempo resolviendo los acertijos. Como consejo, te podemos decir que todas las pruebas se resuelven con *ítems* cercanos, nunca tendrás que dar muchas vueltas para superarlos. Desde el primer momento, logra atraparte, no puedes parar hasta terminarlo, gracias a su estructura nunca te aburrirás. Quizá su único punto negativo esté en los gráficos, pues no sacan todo el provecho de las ventajas tridimensionales de la consola, pero como ya comentamos, esto se compensa con la jugabilidad. **Myst** no es uno de los juegos más esperados para este año, pero eso no significa que no pueda ser una grata revelación. Te recomendamos que lo pruebes, no te arrepentirás, sobre todo si has disfrutado obras como **Trace Memory**.

Ésta es la isla donde tomará lugar la aventura. Un lugar que a simple vista parece tranquilo, sereno, pero no es así, está lleno de peligros y retos que tendrás que superar.





Aunque no es una obra de la que se haya hablado mucho en el medio, vale la pena que le dediques parte de tu tiempo, pues resulta una experiencia bastante original y divertida.

¡La popular serie animada, ya en videojuego!

El Chavo

Kaxan Games / Wii

Hace poco más de tres décadas que Roberto Gómez Bolaños y su equipo creativo dieron vida a un programa de televisión titulado **El Chavo del 8**, uno de sus trabajos que mayor proyección le han brindado a lo largo de su carrera y del cual se desprendieron múltiples personajes con características que mostraban diferentes aspectos de la personalidad de unos niños de una vecindad de la ciudad de México. De hecho, este año se celebró un homenaje en vida para este apodado **Chespirito**, y de la mano llega también un videojuego desarrollado por el estudio Kaxan Games (con sede en Guadalajara, México) en donde **Quico**, **Ñoño**, **La Popis**, **El Chavo** y demás habitantes de la vecindad vivirán -a tu lado- una experiencia divertida al adentrarse en múltiples minijuegos que retratan las costumbres tradicionales de nuestro país.

Para que te des una idea más amplia del concepto de este juego de video, imagina una edición de **Mario Party**, pero en donde los minijuegos están enfocados a las tradicionales diversiones que se mostraban en la serie de televisión, en la que más allá de la tecnología reinaba la imaginación de un grupo de niños. De esta manera, hasta cuatro jugadores vivirán la experiencia interactiva de **"El Chavo del 8"**, valiéndose de los controles del Wii (Nunchuk y Wiimote) para realizar las gesticulaciones necesarias de cada actividad.

Como parte de las modalidades de juego está Copa, aquí recorrerás en orden cada uno de los retos para lograr superarlos y conseguir la activación de nuevos retos. También, hallarás el Modo libre, en donde todos los minijuegos estarán desbloqueados para que compartas la acción con tus amigos de inmediato al elegir específicamente el desafío de tu preferencia.

Pero claro, si lo tuyo es la competencia, qué te parece retar a tus amigos en las diversas actividades; el objetivo será conseguir la mayor cantidad de medallas, para luego coronarte como el verdadero campeón de la vecindad. Algunos de los minijuegos incluyen retos, como arrojar objetos a diferentes prendas colgadas en un tendedero; realizar el *swing* con el control del Wii para romper diferentes piñatas y recolectar la mayor cantidad de dulces posibles; participar en el tradicional juego **Waka-Mole** pero, claro, con el humor de **El Chavo**, aplastando a los topos mientras brincas sobre pelotas.

¿Te acuerdas del juego de jalar la cuerda para ver quién o quiénes (si están en equipo) tienen más fuerza? Pues aquí encontrarás esa actividad; estarás en un extremo, mientras que tu adversario tratará de defender su lado utilizando los controles de Wii. Y claro, no podían faltar las guerras de globos con agua. Como podrás ver, se trata de un título para verdaderos fans de la serie; además, visualmente retoma el concepto de **El Chavo Animado**, para que te identifiques aún más con los personajes.

Esperemos ver próximamente más títulos de este equipo de desarrollo de videojuegos mexicano, que ya tuvo un gran inicio en los juegos para celulares, con **Taco Master**. Estaremos pendientes.

El Chavo será una exclusiva para Wii y estará disponible a partir de la última semana de abril. Una gran opción para los pequeños jugadores.

TOP 10

Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii

Si lo que buscas es un título que realmente te ofrezca una historia intensa, así como escenarios extensos y muy bien diseñados, **Xenoblade Chronicles** es lo que necesitas. Disfrutarás de uno de los mejores trabajos que se han realizado para Wii, pero lo mejor de todo es que se trata de una aventura exclusiva para la consola de Nintendo y, mejor aún, concentra la emoción de un clásico título de rol, pero agrega elementos de acción que te mantendrán entretenido.

© 2012 Monolith Soft

Kid Icarus: Uprising

Nintendo / Nintendo 3DS

Fue larga la espera, pero por fin ya está entre nuestras manos **Kid Icarus: Uprising**. Se retoman las aventuras de **Pit**, un héroe que deberá luchar nuevamente en contra de **Medusa** para evitar que la maldad se apodere del reino de los cielos. Visualmente, logra destacar el potencial de la plataforma tridimensional; incluso, si desactivas el efecto 3D, gozarás de elementos gráficos de altura. Otra de las cualidades de este título es el uso de las nuevas tarjetas de Realidad Aumentada, que proporcionan nuevas formas de juego. Y claro, el modo multijugador hace que pases un sinfín de horas enfrentando a tus amigos.

Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

Konami / Nintendo 3DS

No importa cuántas fotos o videos cheques en la revista o Internet, ninguno hace justicia a lo que verdaderamente se ve en las pantallas de tu Nintendo 3DS. Sin temor a equivocarnos, **MGS3D** es uno de los títulos mejor trabajados para la consola, no sólo por los elementos visuales, sino también por lo bien que se juega en cada una de las misiones.

© 2011 Capcom

Resident Evil Revelations

Capcom / Nintendo 3DS

Ya antes habíamos tenido una prueba de esta serie en N3DS con **The Mercenaries 3D**, pero aun así no se compara con lo que vemos en **Resident: Evil Revelations**. Se trata de una de las mejores historias que ha tenido la franquicia en los últimos años, y que llega como una exclusiva para el de doble pantalla. Visualmente, es impactante y podrás utilizar el novedoso accesorio *Circle Pad Pro*.

Spirit Camera: The Cursed Memoir

Nintendo / Nintendo 3DS

Para dar variedad a los juegos de Nintendo 3DS, te presentamos **Spirit Camera**, que te adentrará en un ambiente lúgubre y tenebroso mientras descubres los secretos que se ocultan detrás de El Diario de los Rostros, que, por cierto, usa la Realidad Aumentada.

TEKKEN 3D: Prime Edition

Namco-Bandai / Nintendo 3DS

Por segunda vez, **TEKKEN** llega a los portátiles de Nintendo, pero ahora lo hace con todas las características que los fans deseábamos, como excelente calidad de imagen, variedad de personajes y escenarios y, claro, *gameplay*. Sin duda, es uno de los mejores de peleas para el N3DS.

Shin Megami Tensei Devil Survivor 2

Atlus / Nintendo DS

Atlus decidió que esta secuela volviera al Nintendo DS en lugar de continuar en N3DS, pero lograron un maravilloso trabajo con los efectos y escenarios, pues realmente te atrapan desde el comienzo. Es una gran opción para mantener vigente al antecesor del N3DS.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii

Hay historias que completas y puedes dejar atrás, pero luego de jugar **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, te apuesto a que las hazañas de **Link** quedarán grabadas en tu mente. Es una de las mejores entregas de la serie, sobre todo emotiva, pues descubrirás muchos de los secretos de esta apasionante historia.

Mario Kart 7

Nintendo / Nintendo 3DS

La emoción de las carreras en *Go Karts* se hace presente en el portátil de tercera dimensión. Con **Mario Kart 7** tendrás una gran oportunidad para competir solo o en contra de tus amigos, así como con otros jugadores del mundo entero. Cuenta con pistas nuevas y otras clásicas que harán tu experiencia única; además, incluye nuevas funciones, como el planeador y segmentos de agua.

Mario Party 9

Nintendo / Wii

Para animar una fiesta o reunión con tus amigos, no hay nada mejor que una buena entrega de **Mario Party**. En ésta, su novena edición, nos presenta cambios importantes que agilizan el ritmo de juego, como transportarse mediante un único vehículo por todo el tablero. Los minijuegos son completamente nuevos y mucho más variados y creativos, por lo que no habrá espacio para que te aburras.

¡Pon ritmo y estilo a tu Nintendo 3DS!

RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE

Referencias a alcohol, violencia animada, temas medianamente sugestivos.

© SEGA

Una historia que involucra investigación, acción y emoción a través de las calles parisinas. Tomarás el papel de **Raphael**, un ladrón que está en busca de la huella de su padre desaparecido.

Los títulos de ritmos se han vuelto muy populares y ahora están cobrando mayor fuerza al combinarlos con aventura o con un toque enfocado a narrar historias, donde las pruebas o retos para completar cada objetivo son rítmicas, valiéndose de tu precisión para lograr mejores resultados. Claro ejemplo es **Elite Beat Agents** que lanzó Nintendo en 2006, en el cual formas parte de un escuadrón de agentes quienes al ritmo de canciones contemporáneas y variadas se preparan para salvar a cualquier ciudadano que se encuentre en problemas. Otro ejemplo podría ser el próximo título de Square Enix, **Theatrhythm: Final Fantasy**, que será una aventura muy entretenida cuyo centro de *gameplay* se ubica en la extraordinaria música de la serie de RPG. Por supuesto, SEGA no se queda atrás y nos presenta su más reciente propuesta: **Rhythm Thief & the Emperor's Treasure**, que llegará como exclusiva para el Nintendo 3DS.

© 2012 SEGA

Con diversos escenarios de la gran ciudad de París, debes realizar un sinfín de aventuras para encontrar el misterioso paradero del padre de **Raphael**.

También te recomendamos

¡QUE NO PARE LA MÚSICA!

1.- Rhythm Heaven Fever. Es la reciente aportación de Nintendo para Wii, que mezcla los detalles musicales con una serie de minijuegos que seguramente disfrutarás con tu familia o amigos. Anteriormente hubo una versión para Nintendo DS y, a su vez, para Game Boy Advance.

2.- Wario Ware Smooth Moves. La clásica ironía de **Wario**, pero en una edición para Wii que salió a principios de 2007. La idea central continúa con múltiples microjuegos de aproximadamente cinco segundos de duración, en los que deberás realizar tareas sencillas pero que involucran coordinación y agilidad.

3.- Theatrhythm Final Fantasy. Square ya hizo oficial el lanzamiento de este curioso juego que marca la primera ocasión en que un título de la serie **Final Fantasy** se desarrolla con el concepto de ritmos/musical. Contiene las mejores canciones de la historia de dicha franquicia; así, siguiendo el compás de las canciones, podrás no sólo recorrer fantásticos mundos, sino también derrotar a diversas bestias y enemigos épicos de **Final Fantasy**.

En París las aventuras nunca terminan

La historia de **Rhythm Thief & The Emperor's Treasure** sale un poco de lo convencional, pues aquí tomarás el papel de **Raphael**, un ladrón poco ortodoxo que tratará de conseguir los elementos necesarios para dar con el paradero de su padre, quien desapareció hace tres años sin dejar una pista de su ubicación. **Raphael** es un joven bastante conocido por los parisinos, ya que se dedica a robar valiosas piezas de arte para luego devolverlas unos días después. Él se hace acompañar de su fiel mascota, un perro que le ayudará a desafiar cada uno de los retos, además de ser su fiel compañía. Nuestro curioso personaje ahora se encuentra en una de sus más grandes misiones, encontrar el Wristlet of Tiamat y descubrir el misterio que se oculta detrás de la desaparición de su padre. ¿Por qué buscar dicho ítem? Resulta que el padre de **Raphael** le dejó una aparentemente simple moneda, pero curiosamente tiene los mismos símbolos que el Wristlet of Tiamat. Al descubrir esa similitud, nuestro héroe decide emprender una aventura para apoderarse del brazalete, y así resolver los misterios de este peculiar desafío.

JUGADORES 1-2

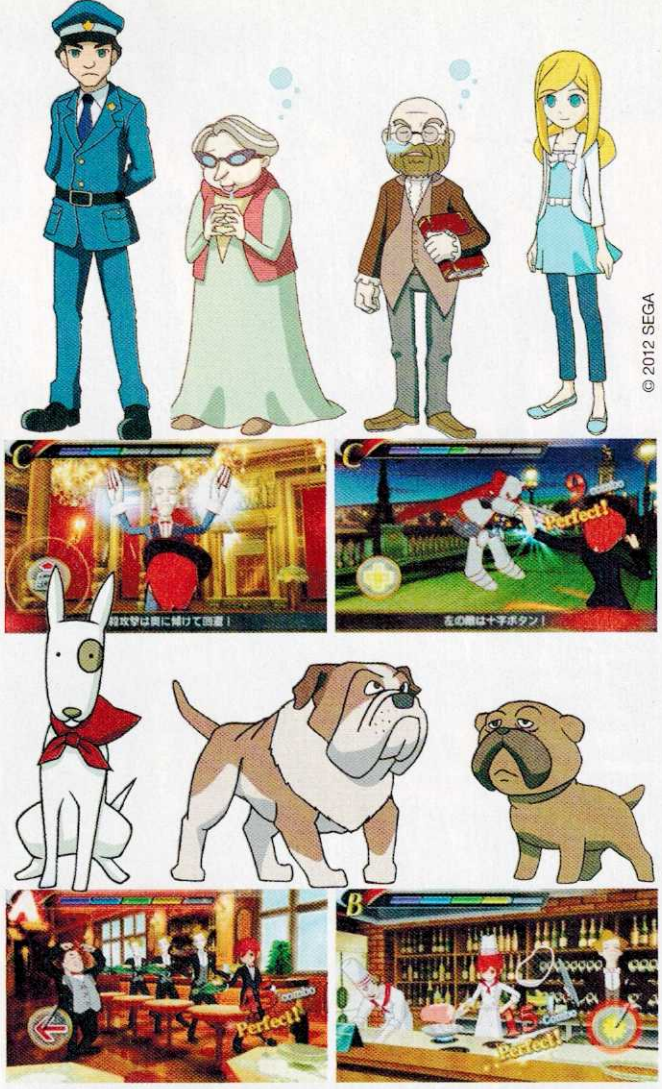
Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **SEGA** / Categoría: **Ritmos/Aventura**

GAMEPLAY 4½ · GRÁFICOS 4 · SONIDO 4½ · DIFICULTAD 4½ · REPLAY VALUE 4

RANKING CN 8.5

¡No pierdas el estilo!

Durante la aventura encontrarás una serie de acertijos mientras vas descubriendo un sinfín de pistas en esta interesante ciudad. Pero lo más importante es que el *gameplay* no se desarrolla en el estilo tradicional, en su lugar tendrás que pasar múltiples objetivos llevando el ritmo de las acciones, utilizando el *pad* direccional o el *Stylus* para presionar -en el momento adecuado- una serie de comandos que te darán la pauta para conseguir tus objetivos. De esta forma, se utilizan creativamente las cualidades del Nintendo 3DS; además, claro está, disfrutarás de escenarios visualmente sorprendentes que saltan de tu pantalla a través de la tecnología de tercera dimensión. Pero lo mejor de todo es que la gente de SEGA trabajó arduamente en este efecto para que no sea cansado a la vista, sin que importe que muevas un poco la consola. No obstante, como en otras ocasiones, podrás desactivar el efecto tridimensional por si te encuentras jugando en movimiento -a bordo de un auto, por ejemplo-, para que no pierdas detalle de la acción pues, como imaginas, deberás tener tu vista muy bien enfocada para evitar que pierdas el ritmo.



Cada personaje, por pequeño que sea, te dará información valiosa para cumplir tu misión; no dudes en conocerlos. ¡Te divertirás mientras descubres!

En conclusión

En general, nos pareció un título muy interesante por lo interactivo de su *gameplay*. Desde que inicias el juego escucharás canciones adecuadas para el momento que estés pasando en la aventura, haciendo así un cambio constante que evita la monotonía. Otra de las cualidades que nos gustó es la posibilidad de jugar con alguno de tus amigos a través del modo multijugador, aunque en realidad hubiera estado mucho mejor que se pudiera con hasta cuatro participantes, lo que volvería más intensa la batalla musical.

Saca provecho a la pantalla táctil

En ciertas partes del juego deberás utilizar el *pad* direccional para ejecutar los movimientos solicitados en pantalla. Dependiendo de qué tan preciso seas al momento de realizar la acción, será la calificación o puntuación que obtendrás; entre mejor lo hagas, tendrás más oportunidades de completar tus objetivos. Para que te des una mejor idea, es como presionar los botones correctos en el momento adecuado cuando juegas **Guitar Hero** o **Rock Band**. Ahora bien, en otros momentos del juego deberás realizar una serie de trazos en la pantalla táctil con tu *Stylus*; en este caso, sería como los movimientos que ya vimos en **Elite Beat Agents**. Podría parecer complicado, pero luego de algunos intentos notarás que se vuelve bastante sencillo y, a la vez, muy entretenido.

En cuanto al concepto visual de **Rhythm Thief & the Emperor's Treasure**, este apartado nos agradó bastante, pues observarás varios videos animados en los cuales se va explicando el progreso de la historia, lo cual da la sensación de estar jugando una película interactiva. Pasando directamente al *gameplay*, sigue manteniendo la calidad visual, dando congruencia con los videos y haciendo dinámico el progreso de la aventura. Ahora bien, la historia principal ofrece juego individual, pero también podrás participar en la opción multijugador al utilizar la función de *StreetPass*.

RANKINGS

Master:

Si bien SEGA tenía algún tiempo desarrollando obras en las que la falta de innovación era la constante, ahora nos sorprende con este trabajo que, a decir verdad, me ha encantado. Es una mezcla bastante inteligente entre un juego de misterio y uno de ritmos, donde el jugador en todo momento está esperando nuevos detalles del argumento. Pero lo que en verdad vale la pena es la interacción, el *gameplay* es una verdadera maravilla que te recomiendo para que puedas disfrutarlo en cualquier momento y en cualquier lugar. Espero que ésta no sea una aparición única y que pronto podamos disfrutar de una secuela en Wii U, por ejemplo; estoy seguro de que sería un éxito.

Crow:

Rhythm Thief & the Emperor's Treasure primero captó mi atención por su aspecto visual, pues tal como se indica en la reseña pareciera que estás jugando dentro de una película de animación. Ahora bien, en cuanto al *gameplay*, me pareció acertado utilizar ritmos en lugar de hacer un juego de aventura de la forma convencional. De haber sido así, no hubiera ofrecido una característica especial más allá de los gráficos, ya que realmente el mayor atractivo son los retos musicales. Quizá lo que faltó es que incrementaran un poco más la dificultad o diseñar una modalidad adicional que contenga mayor desafío. No dudes en echarle un ojo, seguro te divertirá.

Panteón:

A veces tenemos una idea errónea sobre un juego cuando lo vemos por primera ocasión, pero una vez que lo conocemos y lo miramos con otra perspectiva, nos damos cuenta de que realmente es una buena opción. En mi caso, pensé que sería uno de esos juegos que sacan al vapor para ofrecerte algo "nuevo", pero ya jugándolo me di cuenta de que en realidad sí vale la pena y es mucho mejor jugar algo que trate de ser fresco, que comprar una secuela, precuela o versión extra de alguna serie que ya dejó atrás la barrera de la repetición. Como siempre, es buena idea conocerlo antes de comprarlo, pero definitivamente te ofrece un buen rato de diversión. Garantizado.

SPIRIT CAMERA™

THE CURSED MEMOIR

Sumérgete en una experiencia de horror

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© 2012 Nintendo / TECMO KOEI GAMES Co; Ltd. Spirit Camera and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

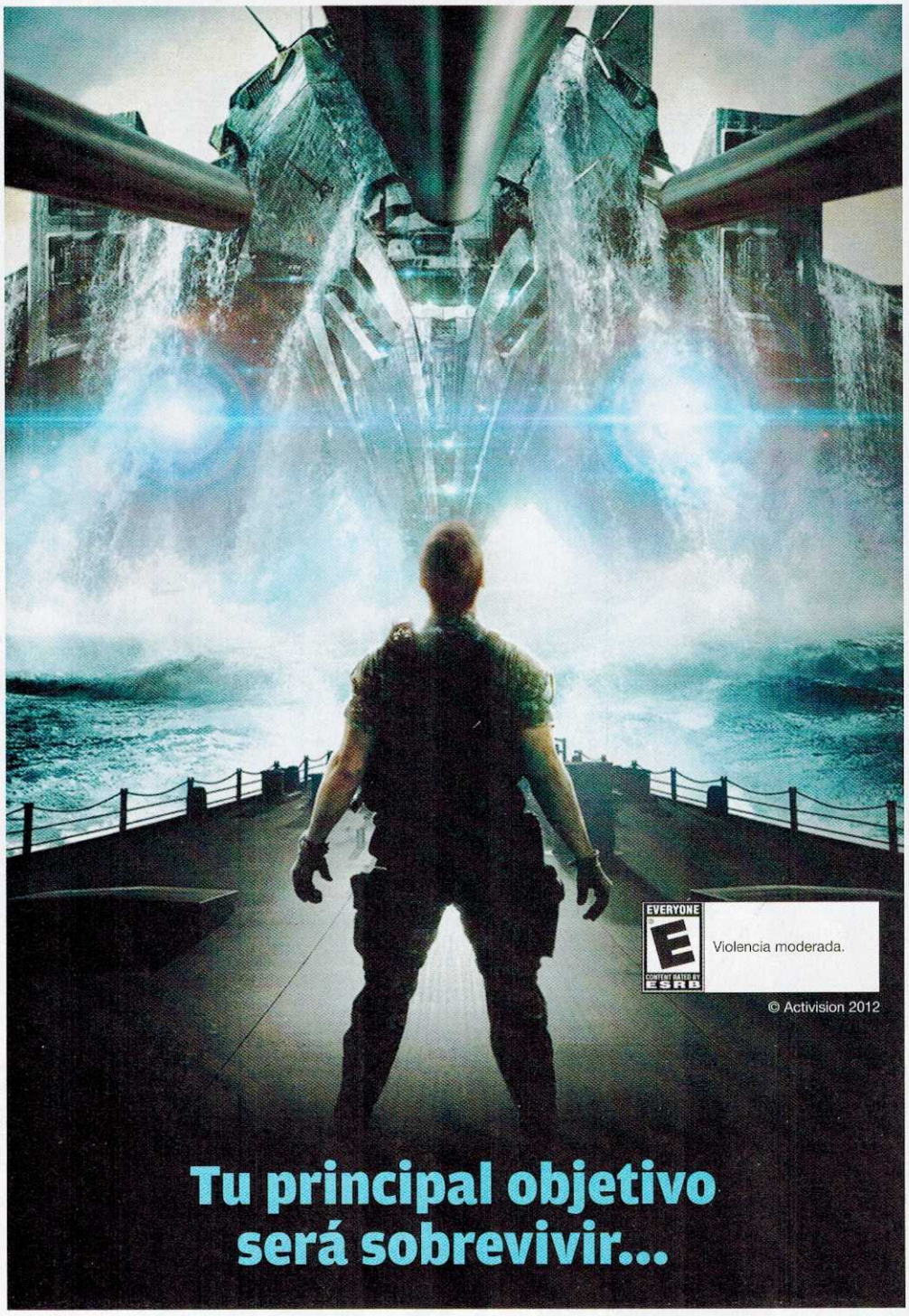
Nintendo

BATTLESHIP

La raza humana está por enfrentar una terrible amenaza. Por fortuna, un gran héroe ha aparecido: tú.

Una batalla más está por comenzar en tu Wii gracias a Activision, que ha adaptado la película **Battleship** para que revivas toda la emoción de la pantalla grande en la sala de tu casa. Esto demuestra que para la consola casera de Nintendo aún quedan muchas agradables sorpresas como ésta, que combina la acción con la estrategia de gran forma.

Podrás analizar las ventajas de tu flota antes de cada movimiento.



Tu principal objetivo será sobrevivir...

JUGADORES 1

Compañía: **Activision** / Desarrollador: **Magic Pockets** / Categoría: **Acción Estrategia**

GAMEPLAY 4½ · GRÁFICOS 4 · SONIDO 4½ · DIFICULTAD 4½ · REPLAY VALUE 4

RANKING CN 7.5

El tema preferido de la ciencia ficción

Sin duda, uno de los temas más populares para las películas de ciencia ficción es el de una invasión extraterrestre, lo hemos visto en cintas como Día de la Independencia o Guerra de los mundos, ambas excelentes. Ahora es turno de **Battleship**, una cinta que plantea una guerra entre la humanidad y cierta raza alienígena conocida como **The Regents**, quienes al haber agotado los recursos de su planeta ven en el océano de nuestro mundo una oportunidad inmejorable para producir energía.

Claro está que su llegada no será en los mejores términos, a pesar de que es una raza superior, no tienen muy buenos modales, por lo que ahora se les debe poner un alto antes de que terminen con el mundo. Aunque que cuentan con mejores armas que los humanos, la pelea será equilibrada gracias a que no conocen bien el terreno donde toma lugar la trifulca.

El estilo del título hace referencia al popular juego que lleva el mismo nombre, **Battleship** (que conocemos en América como **Batalla naval**), en el que en una hoja se escriben algunos números y después, tomando como referencia coordenadas en dos ejes, se comienza a atacar la flotilla rival. Seguro que muchos lo han jugado.

¿Sabías que...?

1.- Uno de los primeros juegos en tomar como pretexto una invasión extraterrestre fue **Space Invaders**, que vio la luz en las Arcadias en 1978, pero ha sido adaptado a innumerables consolas gracias a su sencillez de *gameplay*.

2.- La adaptación a videojuego que todo mundo se quedó esperando para Nintendo 64 fue la de la cinta Día de la Independencia, pero al menos Nintendo desarrolló la escena Katina, dentro de **Star Fox 64**, como un homenaje a dicha película.

3.- Perfect Dark, la obra maestra de RARE, para Nintendo 64, es también una de las más claras muestras de que los extraterrestres son un elemento que no puede faltar en los videojuegos. En esta aventura conocimos a dos razas de estos seres.

Para el momento de los ataques, el juego cuenta con animaciones en tiempo real, que si bien pudieron haber sido mejores, cumplen a la perfección con su cometido: mostrar cómo tus ataques impactan al enemigo. La música es buena, va de acuerdo con cada momento que vives en el juego, pero tampoco es como para que gane un premio.

Checa bien la zona donde se encuentra tu enemigo, de este modo podrás planear una mejor estrategia tanto para atacar como para defenderte.

Cada movimiento cuenta

Todas las batallas toman lugar en el mar, así que no existen muchos obstáculos entre ambas flotillas, sólo algunas islas y rocas, pero realmente todo el tiempo se encuentra el terreno libre. Primero que nada debes quitar de tu mente todas las ideas que tengas de juegos con este temática, ya que por lo regular pertenecen al género de los FPS o acción en tercera persona. Aquí no, los desarrolladores decidieron crear una experiencia mucho más profunda antes que programar simplemente otro juego más de disparos.

El *gameplay* es similar al visto en **Fire Emblem** o **Final Fantasy Tactics**, en el que el campo de batalla se cuadricula mostrando tanto tus naves como las del enemigo. Cada quien puede realizar un movimiento por turno, no necesariamente debe acercarse; también, se puede retroceder, o bien confundir al adversario. En este tipo de obras todo se vale, ya que además no siempre un ataque directo es el más poderosos, el punto débil de las embarcaciones puede encontrarse detrás o a un costado.

Battleship es un buen título, los desarrolladores han adaptado perfectamente la esencia de la película en este modo de juego. Todo el tiempo te encuentras en tensión intentando buscar la mejor opción para tus tropas, lo que te hace regresar cuando las cosas no val del todo bien, ya que se vuelve una verdadera adicción. El reto de convertirte en el mejor general, en el líder que guíe a los humanos a su libertad, es una gran incentivo. En este momento en que esperabas una buena alternativa en tu Wii, nada como **Battleship** para experimentar, sobre todo si has disfrutado **Fire Emblem** o incluso **Advance Wars**.

Las animaciones, aunque no son excelentes, te ayudan a adentrarte en la trama e identificarte con el bando que estás defendiendo.

RANKINGS

Master:

Realmente la cinta me agradó bastante, por lo que esperaba una buena adaptación a videojuego, que si bien no es perfecta, es muy buena, sobre todo porque Activision no se ha ido por lo fácil, ha decidido experimentar en un género en donde no tienen tanta experiencia, como lo es la estrategia en tiempo real, logrando una obra envolvente, adictiva y muy divertida. Las opciones para terminar una escena son infinitas, tantas como tu imaginación te permita; así, el *Replay Value* es uno de las características principales del título. Te recomiendo que le des una oportunidad, no tiene el nombre de una gran serie en portada, pero eso no le resta mérito ni calidad.

Crow:

Battleship, como película, me parece una propuesta interesante, y es claro que una adaptación a videojuego no se podría negar. El estilo de juego es de estrategia por turnos, quizá para hacerte sentir en un combate naval, como se jugaba anteriormente. Pero en realidad me hubiera gustado más que fuera de acción en primera o tercera persona, en distintos escenarios, donde los que involucren el océano fueran los más espectaculares. Claro, pero también con batallas terrestres tipo **Battlefield**, para dar un giro a los acontecimientos que vimos en la cinta. En resumen, es un buen título pero siento que pudo haber dado más.

Panteón:

Los juegos basados en películas siempre llegan con un poco de recelo, pues no siempre terminan siendo buenas opciones y se quedan en sólo una forma de aprovechar el éxito de taquilla. Por fortuna, en el caso de **Battleship** las cosas son distintas, pues el *gameplay* es bastante sólido y vale mucho la pena. Tal vez no a todos les agrade, pues siento que hubiera sido preferible que el sistema de juego se basara en la acción, no en combates por turnos, porque no es algo tan popular. No obstante, el juego es muy bueno. Si lo checas tú mismo, podrás tener la mejor decisión sobre adquirirlo o no.

La épica aventura del ratón regresa por partida doble

Hace poco más de un año que la compañía Disney Interactive decidió narrar una aventura sobre su popular personaje, **Mickey**, pero con una temática mucho más madura que logró cautivar a los jugadores. Ahora, la secuela está a punto de estrenarse.

Nuestra portada

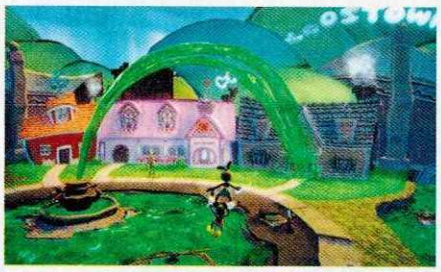
Luego del gran éxito que tuvo la primera entrega de **Disney Epic Mickey** (que por cierto fue exclusiva para Wii), mucho se había rumorado sobre una posible secuela, qué podría incluir o en qué forma volvería a marcar una diferencia en el concepto de juego de **Mickey Mouse**. Ahora ya es un hecho que **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two** llegará no sólo a Wii, sino también en una edición especial para Nintendo 3DS, ambas muy recomendables. Así que de inicio te platicaremos sobre la segunda entrega para Wii que promete superar lo que vimos en la edición original.

El juego estuvo bajo el desarrollo de Warren Spector, quien ha trabajado en un sinfín de proyectos, como **Deus EX: Invisible War**, **Wings of Glory**, **Wing Commander** o la saga **Ultima** y, claro, uno de sus mayores proyectos: **Disney Epic Mickey**. Pero ahora, en la secuela, fue más allá para ofrecernos un nuevo giro en el concepto de este mágico juego para Wii.

En las siguientes páginas también incluimos la entrevista que nos concedió Warren Spector; nos platicó muchos de los pormenores de este esperadísimo título, que integra nuevos elementos de juego y personajes realmente épicos.

Disney EPIC MICKEY 2 THE POWER OF TWO

Visualmente se nota un cambio respecto del anterior, aunque no severo. Notamos que los escenarios y el diseño de personajes lucen mucho más suavizados y con mejores fuentes de luz, tal como lo ves en las fotos.



Violencia animada.

© 2012 Disney Interactive Studios

Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **Junction Point Studios** / Categoría: **Accion** / Jugadores: **1-2**

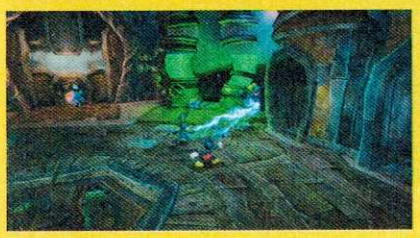
Oswald, The Lucky Rabbit, ¡a escena!

Uno de los mayores acontecimientos es que **Oswald The Lucky Rabbit** (de quien ya conociste un poco en la pasada entrega) hará su aparición como coprotagonista, y claro, podrás controlarlo a lo largo de la aventura. De esta forma, tendremos un giro no sólo de historia, sino también de *gameplay*. Para recordar un poco el primer **Epic Mickey**, resulta que el famoso ratón un día se adentra en un mundo alterno (a través del espejo de su habitación), mágico, misterioso, en donde habita **Oswald**, el ícono de hace varias décadas, así como una serie de personajes por quienes el tiempo ha pasado factura. Allí, **Mickey** se encuentra a un brujo que, con ayuda de un poderoso pincel, da vida a un mundo de fantasía. Al verlo, el ratón **Mickey** decide curiosear un poco y usa el pincel mágico, pero por desgracia al hacerlo libera un poder maligno que rápidamente causará estragos en el reino fantástico de Wasteland. Por lo que el héroe de Disney deberá volver para reparar los problemas, allí es donde se encuentra con **Oswald**, quien está inconforme por perder el protagónico y ser desplazado por el ratón...

Oswald podrá controlar a ciertos enemigos electrónicos al utilizar su control remoto; también, le servirá para activar objetos especiales, similar a como lo hace **Mickey** con su pincel mágico.

En **Disney Epic Mickey 2**, **Oswald** regresa pero ya como personaje jugable, compartiendo créditos por igual con el ratón. De hecho, durante la aventura principal podrás jugar ya sea solo o con alguno de tus amigos más; de esta forma, la acción se desarrollará en modo de pantalla dividida, para que cada quien pueda controlar a su personaje (**Mickey** y **Oswald**) e investigar los rincones de este mundo hecho a pincelazos mágicos. Por supuesto, el *gameplay* es tridimensional con libre movimiento, aunque, claro, cada escenario estará perfectamente delimitado, por lo que no llega a un nivel de **Grand Theft Auto** (en cuanto a dimensiones del mapa), sino que se apega más a lo que quizá hayas visto en **Paper Mario** o **Super Mario Galaxy**.

Los niveles no son tanto de exploración. Es decir, generalmente deberás seguir un curso definido para avanzar.

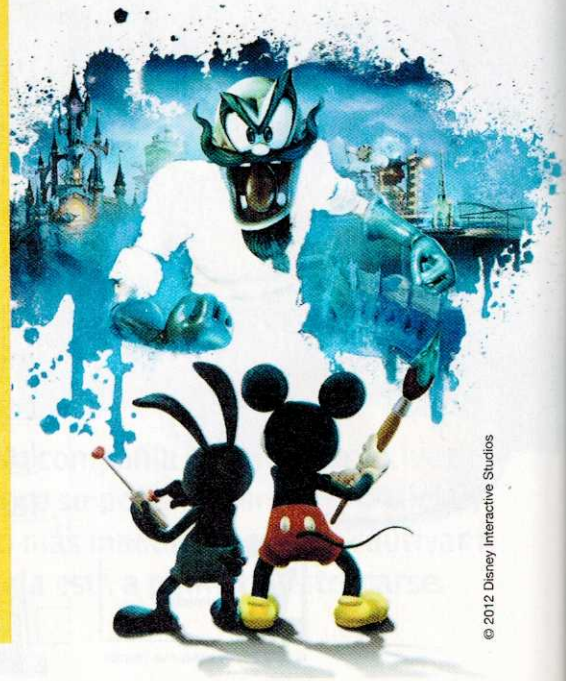


El regreso a Wasteland

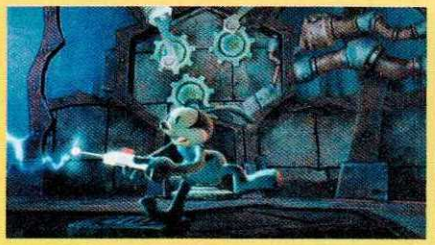
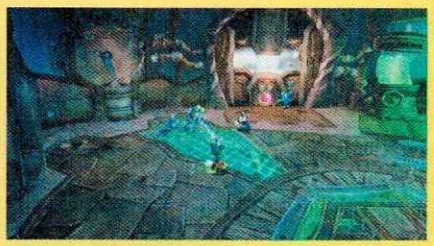
Pareciera que todo había vuelto a la normalidad, que los errores cometidos por **Mickey** por fin habían tenido solución, pero no fue así. En esta secuela debes regresar al mundo de Wasteland, donde te reunirás con múltiples personajes cuyos nombres brillaron hace más de ocho décadas, pero ahora se encuentran en el olvido, como hasta hace poco lo estuvo **Oswald**.

Ambos héroes deberán regresar el colorido y alegría que anteriormente tuvo aquella tierra, así que **Mickey** tomará en sus manos el poderoso pincel para dar vida a cada rincón. Además, con el pincel tendrás la habilidad de modificar el entorno; por ejemplo, si encuentras grandes piedras que obstaculicen tu camino, basta con que des uno que otro pincelazo para partirlas y así liberar le camino.

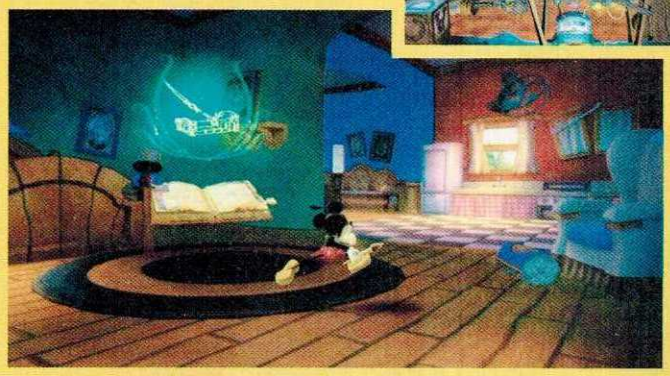
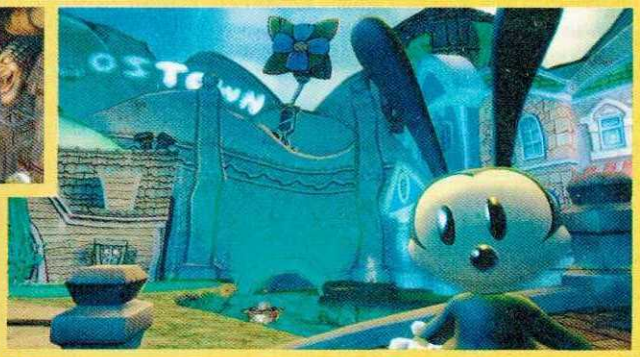
También, en algunos puntos estratégicos del juego notarás objetos en transparencia (como se ve **Depredador** cuando usa su camuflaje); podrás arrojar un chorro de pintura para lograr que se conviertan en reales. Eso te servirá mucho, por ejemplo cuando estés en el puente dimensional, así las siluetas transparentes podrán convertirse en escalones básicos para llegar a tu nuevo objetivo. En cuanto a **Oswald**, él tendrá su propio accesorio, un control remoto que le permite dominar la electricidad, así como darle la ventaja de controlar robots a distancia o reprogramarlo; incluso, podrá utilizar sus largas orejas para volar durante unos instantes. De esta forma, se desempeña un nuevo estilo de juego (Playstyle Matters) que Warren Spector (desarrollador del juego) decidió incluir en esta entrega, logrando que al combinar las acciones de los ítems de ambos personajes (pincel y control), tengas la opción de modificar los elementos, creando nuevas posibilidades de interactuar con el escenario para obtener vertientes de historia diferentes dependiendo de tus acciones.

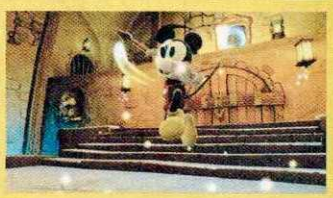


© 2012 Disney Interactive Studios

Wasteland es el mundo en el que **Mickey Mouse** entró en la edición anterior, y que tuvo que reparar luego de que por accidente -o descuido- liberara a una entidad maligna que corrompió dicho universo.



¿Sabías que...?

1.- Para amenizar la banda sonora de **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**, Disney Interactive convocó al afamado compositor neoyorquino James Dooley. Entre sus trabajos (para películas y/o videojuegos) más destacados se encuentran **Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl**, **The Da Vinci Code**, **Dead to Rights 2**, **The Simpsons Movie**, **Infamous 2**, **Spider-Man Shattered Dimension** y, claro, **Disney Epic Mickey**.

2.- Como primicia para el videojuego, tendrás la oportunidad de escuchar la voz de **Oswald** ya que, como debes imaginarte, se trataba de un personaje de la época del cine mudo. De igual manera, escucharás los diálogos de todos los personajes (en voz de los actores oficiales de cada uno de los personajes), lo que da mayor realismo a la aventura.

3.- No importa si estás jugando y de pronto llega uno de tus amigos a querer participar, pues el sistema permite al segundo jugador ingresar o salir del modo cooperativo en el momento en que quieras. De cualquier forma, **Oswald**, **the Lucky Rabbit** siempre se mantendrá a tu lado para ayudarte con sus habilidades, ya sea controlado por uno de tus amigos o no.

4.- Originalmente, **Oswald**, **the Lucky Rabbit** fue creado por la compañía Disney y Ub Iwerks para incluirlo dentro de una serie de 26 cortometrajes animados (mudos) distribuidos por los Estudios Universal en los años 20 y 30. Más tarde, Walt Disney perdió los derechos del conejo, por lo que tuvo que diseñar y promocionar ahora a un ratón, **Mickey**, que rápidamente cobró importancia y ahora es uno de los más conocidos del mundo.

¡Que suene la música!

Una constante en las producciones de Disney es la música. Generalmente, en las películas vemos cómo la historia se desarrolla de manera intensa, pero en ciertos puntos (sin llegar a ser un musical) los personajes pueden valerse de alguna canción para narrar algunos acontecimientos o enfatizar las emociones de los personajes. En esta ocasión se integra el tema musical en **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**, por lo que habrá momentos en los que **Mickey** y **Oswald** progresarán en sus misiones a través de distintas melodías (música y letra originales). Pero eso no es todo, ¿te acuerdas de que comentamos sobre la posibilidad de modificar el curso del juego dependiendo de tus acciones o decisiones? Éstas también tendrán importancia en la música de fondo que escuches, es decir el juego estará modificando constantemente una serie de parámetros que resultan en cambios de acción y sonido, por lo que cada vez que juegues podrías tener una experiencia audiovisual diferente.

La banda sonora siempre ha sido tema primordial para las producciones de Disney, pues forma parte importante del desarrollo de la historia. En ocasiones, es con letra, y en otras, incidental.

Ahora bien, no con mencionar música o canciones significa que se trate de un musical, que tengamos que tomar un micrófono para iniciar un karaoke... o ponernos a dar giros y realizar movimientos gesticulares como en múltiples títulos de baile. Para nada, aquí se trata de un concepto más auditivo que, de cierta forma, trata de apegarse al concepto de ambientar las escenas de las películas de Disney. Es decir, no sólo jugarás con personajes importantes de la marca, sino que también te adentrarás cada vez más en el universo del reino mágico, donde toda la fantasía cobra vida y hasta una canción puede ser importante para el giro de la historia.

También habrá una aventura épica para el Nintendo 3DS

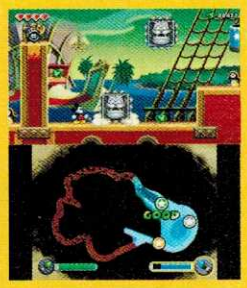
A diferencia de la versión para Wii -y posiblemente Wii U-, **Disney Epic Mickey 2** tendrá otro estilo de juego en el Nintendo 3DS, pues básicamente se tratará de una secuela del famoso título **Castle of Illusion Starring Mickey Mouse,** que salió para la consola SEGA Genesis en 1991 (aunque también tendrá relación con **Epic Mickey**), en el que el simpático ratón emprendía una difícil misión para rescatar a **Minnie Mouse** de un malvado enemigo de nombre **Mizrabel**, quien la secuestró para tratar de robar su juventud. El tipo de juego era *sidescroll* y debías cursar una serie de etapas a través de un castillo venciendo centenares de obstáculos y derrotando a grandes cantidades de enemigos. Aunque no representaba mucho reto, era de los juegos que se concentraba más en mantenerte entretenido mientras cumplías las misiones.

Por el momento son pocos los detalles que se han dado a conocer sobre la edición portátil de **Disney Epic Mickey**. Sin embargo, todo apunta a que será un título que no quedará mal ante su contraparte casera.

Así, **Disney Epic Mickey 2: Power of Illusion** (Nintendo 3DS) retoma dicho concepto de *sidescroll*, pero aplicando grandes efectos tridimensionales que darán una nueva perspectiva a la aventura original. El juego está siendo desarrollado por la compañía Dreamrift, de quienes ya vimos antes **Monster Tale** o **Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure**, ambos para Nintendo DS, por lo que ya tienen algo de experiencia en los portátiles de Nintendo. Una de las principales cualidades es que utilizará ampliamente el *Stylus*; es decir, muchas de las acciones del juego tendrán que realizarse a través de la pantalla táctil, trazando formas o figuras, indicando la ubicación de objetos, pintando, entre otros.

En general, será una experiencia tanto visual como de *gameplay*, en el primer campo debido al aspecto retro combinado con las imágenes tridimensionales, y en el segundo por la interactividad con los objetos y la manera en que progresarás en la acción. Por ejemplo, habrá momentos en los que tengas que delinear un ítem, y dependiendo de qué tan bien lo hagas (es decir, que quede lo mejor trazado posible) será la fuerza que tendrá en su uso cuando se vuelvan realidad. Otra de las funciones es que, de la misma forma que creas objetos, también podrás borrarlos al arrojarles diluyente con el *Stylus*.

Seguramente Disney mostrará más detalles de este título en la próxima Electronic Entertainment Expo, así que mantente pendiente porque será una de las experiencias más prometedoras para el portátil de tercera dimensión.



Estos son parte de las primeras imágenes de la versión para Nintendo 3DS que mostró Disney y vaya que se ven realmente bien.

© 2012 Disney Interactive Studios

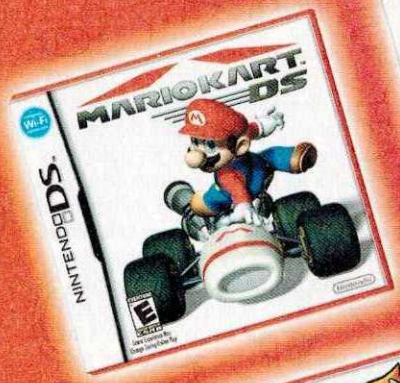
En esta ocasión, presente y pasado de Disney unirán fuerzas para combatir a la maldad que ha invadido Wasteland. Ellos deberán utilizar todo su poder y, claro, tu ayuda para lograr sus objetivos.

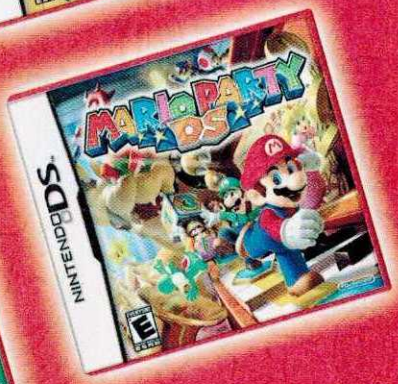
En conclusión

La primera entrega fue un parteaguas en la historia de los juegos de **Mickey** al lograr un estilo de control y acción mucho más desafiante para jugadores de todas las edades y géneros. Aunque los títulos anteriores que involucraban a este personaje eran buenos, generalmente resultaban del gusto de los pequeños, detalle que cambió con **Disney Epic Mickey**. Tanto su estilo visual como la magia que se despliega en Wasteland, así como la oportunidad de conocer a personajes clásicos del universo de Disney, fue un punto importante para su éxito. Ahora, con **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two** la idea es mantener los buenos resultados pero incrementando las posibilidades de juego para hacer épica la experiencia en cada escenario. En este punto podemos estar satisfechos, pues realmente se siente como una continuación tanto visual como en *gameplay*. También ofrece nuevas posibilidades, como volver a **Oswald** un personaje utilizable en el juego, así como combinar sus poderes para dar paso a novedosas posibilidades; claro, volviendo más dinámica la aventura, pues ahora es posible hacer equipo.

Tal como ocurrió en la edición anterior, aquí encontrarás múltiples misiones que serán en perspectiva lateral, apegándose a las tradiciones de los juegos de hace décadas pero manteniendo el aspecto contemporáneo, para lograr la amalgama ideal entre pasado y presente. Habrá momentos en los que necesitarás valerte de las habilidades específicas de cada personaje; por ejemplo, **Oswald** podrá desplazarse más lejos que los saltos de **Mickey**, por lo que en algunos momentos te será funcional para completar algunos objetivos o retos.

LO MEJOR DE MARIO™





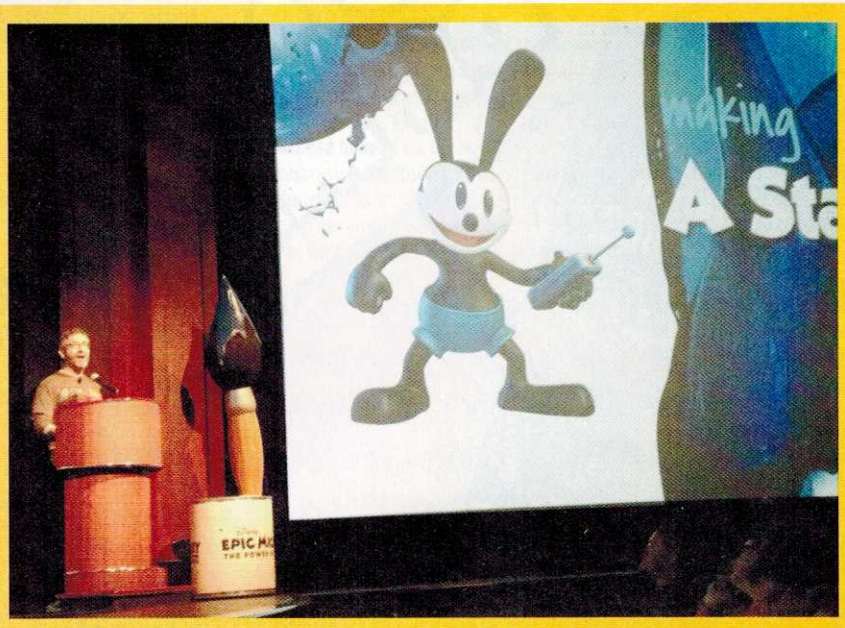
¡LLÉVATELOS YA!

NINTENDO DS™

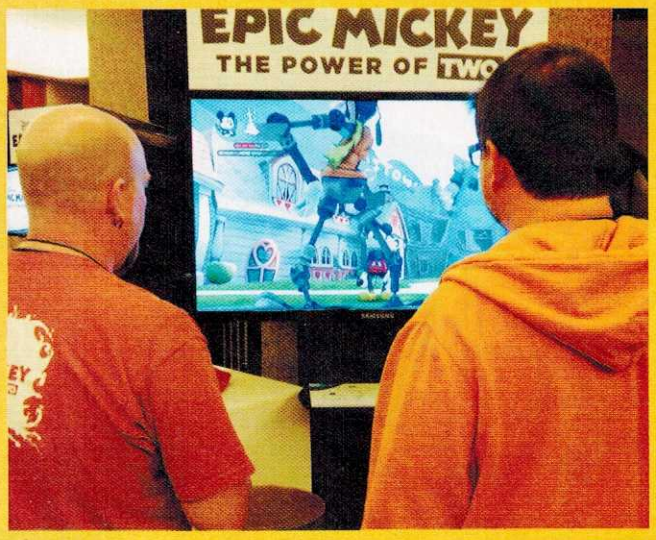
Game trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

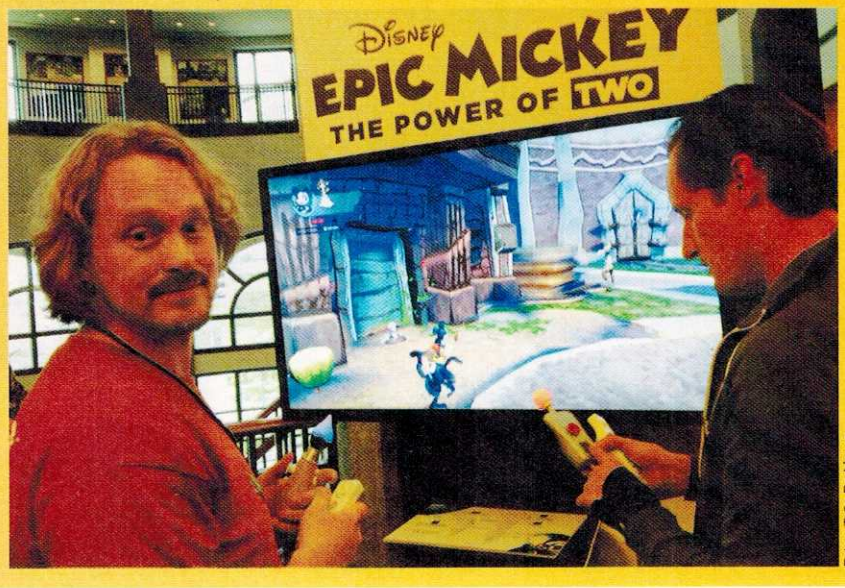
Presentación **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**

Marzo 2012 / Austin, Texas



Una vez terminada la presentación, pasamos a la sala en donde estaban todas las estaciones de juego. La gente de Junction Point estuvo demostrando y explicando el juego para las tres consolas disponibles. Vamos a esperar a ver qué pasa con algún anuncio respecto de Wii U, nosotros te comunicaremos cualquier noticia.





Fotos: Toño Rodríguez

Club Nintendo fue el único medio latinoamericano que asistió al evento de presentación del próximo juego de Warren Spector, el célebre desarrollador de Juction Point Studios. La cita fue en el Texas State History Museum, de la ciudad de Austin, Texas, EU.

La presentación comenzó puntual, Warren subió al escenario y comenzó a platicar acerca de esta nueva entrega de **Disney Epic Mickey**. Irónicamente, comentó que estábamos presentes para conocer uno de los secretos mejores guardados en los videojuegos. Todo mundo sabía que la segunda entrega del juego se estaba desarrollando, buen detalle de Warren. Terminadas las risas, vimos un video de **Disney Epic Mickey** como para recordar los antecedentes. Habló sobre los buenos números que significó este juego para Disney y lanzó una pregunta al aire: "¿quién jugo este título?". Se podría pensar que estaba enfocado a los niños, a quienes ven las películas de Pixar. No, todo tipo de gente jugó **Disney Epic Mickey**. Aunque haya algunos adolescentes que no lo admitan -comentó en broma-. 54 por ciento fueron adultos. Un dato que realmente generó el interés de llevar a cabo la secuela fue que muchas de las personas, para ser exactos más del 90 por ciento de las entrevistadas, quiso una segunda parte. Además de las ganas de Warren de recordar a la gente lo grandioso que es el personaje **Mickey Mouse**, un héroe que ha hecho historia. Y no lo dice Disney, lo dice la mayoría del mundo.

Warren también nos dejó saber que la gente le preguntaba por qué no podía jugarlo en su consola. Bueno, pues **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two** estará disponible en las diferentes consolas de casa existentes. Así que para este próximo lanzamiento tenemos nuevos factores que elevarán la calidad del juego. Podemos asegurarte que se hizo un gran énfasis en la cámara, Warren comentó que desde el momento en que salió a la venta el primer título se comenzó a trabajar en este sentido. Otro punto a destacar es la inclusión de la voz en los personajes, esto es una inyección de emotividad para el juego. Las voces se trabajaron como en los casos de las películas, con la misma gente y con la mismas técnicas. La persistencia también fue mencionada como parte fundamental del juego. Con esto, Warren nos quiso decir que cualquier acción tomada durante el juego tendrá repercusiones sobre el mismo.

Oswald The Lucky Rabbit, el compañero de aventura de **Mickey Mouse** en este nuevo título. Para finalizar, todos los asistentes al evento pudimos ver un corto animado, sin banda sonora, en el que conocimos más a **Oswald**. Sin duda, es un video de muchas décadas atrás que nos muestra el humor del personaje. Obviamente, no pudimos grabarlo para compartirlo con ustedes ya que es un archivo de gran valor que ha sido recuperado recientemente por Disney, esperamos que en un futuro cercano lo liberen de alguna manera. En la presentación y en la entrevista que tuvimos con Warren Spector nos pudimos dar cuenta de lo mucho que aprecia a este personaje; el rol protagónico que le está dando lo demuestra. ¿Cómo ves este desarrollo? Pinta para ser un muy buen juego, ¿no?

Si quieres ver y escuchar la entrevista, accede a nuestro canal de YouTube en http://www.youtube.com/revistacn y entérate de viva voz de los detalles.

Entrevista con Warren Spector

Platicamos con la mente detrás de Disney Epic Mickey

Club Nintendo: ¿Qué nos dices acerca de esta nueva entrega de **Disney Epic Mickey**?
Warren Spector: Estoy muy emocionado de poder hablar de **Disney Epic Mickey 2 The Power of Two**, presentando un modo de juego cooperativo, permitiendo a los jugadores jugar como **Mickey** y **Oswald**. Es increíblemente emocionante. El hecho de tener voz en esta ocasión, en donde cada personaje dice cada palabra, da una nueva herramienta para contar la historia, aumentando el nivel emocional de la misma. Estoy muy orgulloso de lo que hemos logrado, no puedo esperar a que la gente lo tenga en sus manos y que nos diga lo que piensa.

CN: ¿Fecha de salida del juego?
WS: **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two** saldrá a finales de 2012 en todo el mundo.

CN: ¿Qué significa para ti trabajar para Disney y por lo tanto **Mickey Mouse**?
WS: Trabajar para Disney es un sueño cumplido, lo puedo poner en perspectiva de manera simple para ti, cuando platiqué a mi madre que estaba trabajando para Disney, no me dijo felicidades, o qué bien, me dijo: es una cuestión de tiempo. He sido fan de Disney desde el día que nací, mi padre me trajo un **Pluto** de juguete literalmente el día que nací. Hay fotos mías con orejas de ratón... he sido un gran fan toda la vida. Incluso apliqué para un puesto creativo en 1998, antes de entrar en los videojuegos. Para mí es realmente de ensueño.

CN: ¿En la primera entrega obtuviste lo que querías o dejaste algo fuera que pudo ser?
WS: Ningún juego es todo lo que quieres que sea, creo fuertemente que si estás satisfecho con tu trabajo, es que no has tratado lo suficientemente duro. En cada juego en el que trabajo hay fallas de alguna manera, o cosas en las que no tienes tiempo o la oportunidad de hacer, así que por supuesto que dejamos cosas en el primer juego, pero estoy muy orgulloso de él. Creo que cambia la manera de pensar de mucha gente sobre **Mickey Mouse**. Ciertamente, recordamos el mundo de **Oswald The Lucky Rabbit**, hemos tenido más devoción de nuestros seguidores en este juego más que en cualquier otro que haya trabajado durante los 29 años de mi carrera, y es, como tú sabes, por mucho el título más vendido en el que haya trabajado. Es un éxito absoluto. Eso no significa que no podamos hacerlo mejor con **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**, la secuela que viene en este cierre de año, y lo haremos.

CN: ¿Por qué sólo Wii en un principio de la serie?
WS: La razón por la que hicimos **Disney Epic Mickey** exclusivo para Wii es muy simple. Hubieron dos razones principales, una fue que cuando decidimos usar pintura y thinner dibujando y borrando cosas, lo estoy haciendo ahora mismo; tan pronto lo haces, mueves las manos como si tuvieras un pincel en ellas. Cuando comenzamos a trabajar en 2005, originalmente en 2007 entramos de lleno al desarrollo; Wii era la única alternativa con Motion Control, era la mejor opción que encajaba con la mecánica del juego. Cuando comencé a pensar en **Mickey Mouse** como nuestro héroe, me dije: realmente quiero convencer a la gente de que quiere ser **Master Chief** o, tú sabes, un ruso escapando en carros. ¿Realmente los quiero convencer de ser **Mickey Mouse** por veinte horas de sus vidas? No, realmente prefiero hacerlo con los fans de **Mario**. Fue la manera adecuada de presentar a **Mickey Mouse** como la estrella del juego de video.

CN: ¿Por qué decidiste cambiar ahora y hacer la secuela multiplataformas?
WS: Nos apartamos de la relación exclusiva con Nintendo por que el juego fue bastante exitoso y tuvimos muchas peticiones de personas que no tienen un Wii pero querían experimentar Wasteland, **Oswald** y **Mickey**. Mucha gente quería jugar el juego y queremos darles la oportunidad. Así de simple.

"Estoy muy emocionado de poder hablar de **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**, que presenta un modo de juego cooperativo y permite a los jugadores jugar como **Mickey** y **Oswald**."

CN: Ahora que tenemos versiones en HD, ¿podemos esperar una vesión para Wii U?
WS: Me temo que tendré que darte un sin comentarios acerca del Wii U.

CN: ¿Qué opinas del Wii U?
WS: Creo que es una gran pieza de *hardware*, tiene un gran poder. Pienso que tener una pantalla separada en el control, la tableta, ofrece una interesante posibilidad de *gameplay*.

CN: ¿Alguna adaptación a portátil?
WS: Siempre se piensa en esas cosas, pero por ahora estamos enfocados en la versión de Wii y, desafortunadamente para los fans exclusivos de Nintendo, en las otras versiones también.

CN: ¿**Oswald** es parte de una gran campaña para ser un personaje más popular o es sólo en el juego?
WS: Me gustaría que hubiera una gran campaña para hacer a **Oswald** más popular, creo que es un gran personaje. Siento una gran fuerza en él, como si fuera real; es muy extraño. Considero que se merece más de lo que tiene en estos 84 años. Quiero ayudarlo a ser una gran estrella. Están pasando cosas, hay playeras de **Oswald**, traigo puesta una, gorras de beisbol; en Japón es increíblemente popular, muchas cosas hay de él por allá. Pero por ahora sólo puedo controlar lo que hago, y lo que controlo es el mundo de los videojuegos, así que en este mundo haré lo que pueda para ser de **Oswald** una estrella.

CN: Gracias, Warren.
WS: Fue un placer.

Como siempre, Warren Spector se mostró muy amable. Por cierto, nunca ocultó su gran admiración por **Oswald The Lucky Rabbit**.

Foto: Tonio Rodríguez

THE KING OF FIGHTERS '97

La culminación de una gran historia

Por lo regular, en los juegos de pelea la historia es lo de menos, prácticamente no existe, pero en la serie **The King of Fighters** siempre ha sido un punto muy importante para su desarrollo, como lo fue la saga de **Orochi**, que comprendía los juegos de 1995 a 1997. Este último fue uno de los mejores en este aspecto en toda la historia, ya que dependiendo de los personajes que se utilizaran para terminar el juego, se podían obtener finales especiales que enriquecían demasiado la experiencia, además nos obligaba a regresar en varias ocasiones para conocerlos a todos.

Comencemos por hablar un poco del argumento para quienes sean nuevos en la franquicia. En **KOF'97** se avecina una gran amenaza para la humanidad: el renacimiento de **Orochi**, un ser de gran poder que pretende destruir el mundo. Para ello necesita el poder que se genera en el torneo, sobre todo de dos clanes muy especiales, los **Yagami** y los **Kusanagi**, que son representados por **Kyo**, **Iori** y una invitada más, **Chizuru**, una chica fundamental para evitar la tragedia del renacimiento de **Orochi**.

Los combos en este juego son simplemente espectaculares, no importa el personaje que decidas utilizar, todos cuentan con movimientos que se pueden combinar de mil formas para terminar con los adversarios. Pasar el tiempo disfrutando de esta obra es simplemente una delicia.

Antes de cada pelea podrás elegir el orden en el que quieres que tus peleadores salten a la arena. Lo ideal es terminar con quien dominemos más, pero esto es sólo una sugerencia ya que hay quienes gustan de hacer justo lo contrario, comenzar fuerte y terminar con los peladores restantes.

En el pasado, los jefes finales de las versiones **95** y **96**, **Rugal** y **Goenitz**, ya habían experimentado el poder de **Orochi** en sus cuerpos, pero no pudieron controlarlo, fueron derrotados. Pero ahora el enfrentamiento será diferente, ya que será la reencarnación de **Orochi** en persona a la que deberemos derrotar, un auténtico dios.

El elegido ha sido...

En esta versión de **KOF** debuta un equipo, el **New Face Team**, integrado por **Shermie**, **Yashiro** y **Chris**. Este último personaje es uno de los más importantes de todo el juego, él es quien ha sido elegido por **Orochi** para reencarnar; sus compañeros sólo son vigilantes, deben esperar a que su dios haya poseído a su amigo para saber que han cumplido con su misión, lo cual pasa cuando los enfrentas en el penúltimo enfrentamiento del juego, momento en que todos ellos ya usan el poder de **Orochi**.

Si bien el **New Face Team** es uno de los más populares en este juego, definitivamente las palmas se las llevan **Leona** junto con **Iori**, ya que cuando utilizas a estos personajes llega un punto en el que su sangre se ve controlada por **Orochi**, volviéndose sumamente poderosos y rápidos, pero a costa de su humanidad, cambian de aspecto, dando la impresión de que son monstruos. Éste, sin duda, es uno de los mejores detalles del título ya que no sólo los puedes enfrentar, sino también controlar en cada batalla.

¿Sabías que...?

1.- Si terminas el juego con **Iori**, **Kyo** y **Chizuru**, podrás ver un final especial en donde pierden la vida. Esta situación se suponía que marcaría el inicio de una nueva historia en **KOF'99**, pero debido a la popularidad de los personajes la trama tuvo que modificarse.

2.- En **KOF'97** conocemos a **Shingo Yabuki**, un admirador de **Kyo**; imita todos sus movimientos, pero carece del poder de fuego que ha hecho tan popular a **Kusanagi**. Es un gran peleador, al terminar el juego con él se puede apreciar que **Kyo** le regala sus guantes, mismos que usa a partir de **KOF' 98**.

3.- Athena Asamiya, uno de los personajes más emblemáticos de **KOF**, vio la luz por primera vez en Arcadia; posteriormente, fue adaptado al NES. El nombre de la obra era, simplemente, **Athena**.

JUGADORES 1-2

Consola Virtual Compañía: **D4 Enterprise** / Desarrollador: **SNK** / Categoría: **Peleas**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ REPLAY VALUE ★★

RANKING CN 8.5

Para esta edición, **Shingo** y **Iori** no tienen equipo fijo, deben unirse a uno de manera editada, justo debajo de ellos. Aparecen las versiones Orochi de algunos gladiadores, pero a esos debes ganártelos para que puedas controlarlos.

Iori Orochi no sólo aparece en este juego, sino también es elegible en **Capcom vs SNK 2**, pero a diferencia de **KOF´97** original aquí el daño que recibe se ve incrementando para nivelar los combates. Para muchos fue una gran idea, pero para los expertos resultó algo negativo, pues se pierde el reto de enfrentar a alguien que usa a este personaje.

Dos sistemas de pelea

En **The King of Fighters'97** se introducen dos maneras distintas de jugar. La primera, denominada Extra, es la continuación de la barra de poder que se venía usando desde **KOF'94**, ya que la llenas al presionar todos los botones excepto patada fuerte, por lo que puedes realizar los movimientos especiales de manera infinita, dependiendo de tu habilidad. Por otro lado, cuando tu medidor de energía esté por terminar y parpadee, no será necesario cargar la barra de poder para realizar los especiales, sólo si deseas hacerlo "doble". Otra de las cualidades de esta opción es que si presionas los dos botones débiles, tu personaje puede esquivar poderes y ataques, pero sin moverse de su lugar; es decir, se mantiene fijo.

La opción anterior es ideal para empezar a comprender las posibilidades que ofrece el juego, pero si ya tienes tiempo jugando y deseas dar un paso adelante, lo mejor es el Advance Mode: te permite juntar un cristal de poder cada vez que llenas la barra especial, representando la oportunidad de marcar un movimiento de desesperación. Además, puedes usarlo también para el "Time" y conseguir algunos segundos en los que tus golpes restan más energía. La cualidad de evadir los ataques de Extra Mode se mantiene pero se realiza girando, lo cual también sirve para colocarse detrás del rival y tomarlo por sorpresa.

The King of Fighters es un fenómeno, el único juego de lucha que puede competir con **Street Fighter**.

© 1997-2012 SNK

Shingo:

Rápido y fuerte, es ideal para complementar cualquier equipo. Se volverá uno de tus personajes favoritos.

Athena:

Además de estrenar un nuevo modelito de ropa en cada entrega, tiene buenos ataques a distancia.

© 1997-2012 SNK

Bluemary:

Esta bella mujer es de las más letales en el juego, puede incluir sus especiales luego de un golpe fuerte.

Orochi:

La reencarnación del mal. No se tocará el corazón para terminar con tu vida.

Chris:

Tanto en su versión normal como en **Orochi**, es un peleador temible. Debes conocerlo.

La imaginación es la clave del éxito

Como en todo juego de pelea, conocer cada personaje es la llave para salir airoso de los combates. Ejecutar correctamente sus combos te volverá un rival de cuidado, para los cuales tienes que experimentar demasiado ya que muchas veces puedes agregar uno o dos golpes en técnicas que pareciera sirven como remates, como por ejemplo el agarre de **Blue Mary**, que permite dar una patada al rebotar. Al contrario de los juegos de lucha de Capcom, aquí las combinaciones pueden iniciar con los golpes fuertes y pasarlos a débiles, todos los jugadores tienen un movimiento que incluso pueden romper la defensa.

La música es otro de los aspectos importantes del juego, grandes temas animan todos los combates. Aunque, en ocasiones, dependiendo de la locación, sólo se escuchará el sonido de la feria, o bien de algunos tambores, pero esto no demerita la batalla, le da un toque muy especial. Los gráficos son *sprites* en 2D, con todo el estilo de los juegos de la década de 1990; es decir, espectaculares en todo momento.

The King of Fighters'97 es uno de los mejores juegos de la serie que creara SNK cuando buscaba competir con **Street Fighter**, de Capcom. De hecho, junto con la edición de 1998, está considerada por los expertos del género como las mejores para los torneos; incluso, en Japón se sigue jugando demasiado en los locales de Arcadia. El equilibrio de sus personajes y la variedad de las técnicas lo han mantenido en la cima de los juegos de pelea durante más de una década, muchas de las novedades que disfrutamos en entregas anteriores, o incluso en el nuevo **KOF XIII**, nacieron aquí. No necesitamos recomendarlo, es como tener una Arcadia en casa; llama a tus amigos y que no pare la diversión retando con esta maravilla. Es un sueño para muchos de nosotros tenerlo en Wii.

Tal fue la popularidad de este juego en su momento, que Masato Natsumoto creó un manga en el que se relataban los hechos previos al torneo de 1997, el cual se conoce como **The King of Fighters: Kyo**. Éste también se adaptó a videojuego para una consola de 32 bits, por desgracia no tuvo más traslados y poca personas lo conocen, pero es todo un artículo de colección que vuelve más grande a esta importante serie de peleas.

Algunos personajes tienen movimientos que inician como defensa y terminan siendo un ataque. Conócelos todos.

RANKINGS

Master:

Ésta es una de mis series favoritas de juegos de peleas, pasé horas jugando esta versión de Arcadia hasta que conseguí **Orochi Saga** para Wii, título que por cierto es extremadamente complicado de conseguir. Así que para que no sigas sufriendo, qué mejor que descargar uno de los mejores juegos que incluye el recopilatorio, como es **KOF'97**. Lo mejor es el gran precio, un auténtico regalo para una de las mejores obras del género; no lo dudes, este título te hará pasar grandes fines de semana con tus amigos. Te recomiendo el control clásico o el de Nintendo GameCube, para disfrutarlo al máximo. No te arrepentirás por nada del mundo, es un juego de pelea puro al estilo clásico.

Crow:

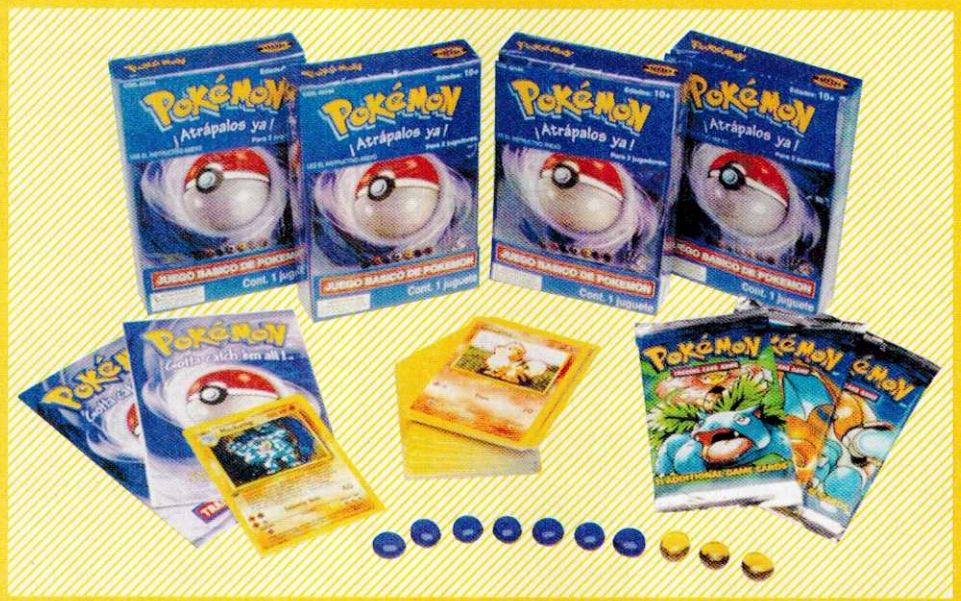
Hace unos años este título apareció en el compendio para Wii **The Orochi Saga**, y ahora se presenta en modalidad de descarga para quienes no pudieron encontrar el disco físicamente. Por supuesto, se trata de uno de los juegos más populares y, quizá, de los más jugados en la saga; además, tiene una gran cantidad de personajes para elegir. Me gustó que se juegue tan bien y sin interrupciones como en su versión original, pero lo mejor de todo es que se puede jugar con el Classic Controller Pro. De esta manera, podrás realizar tus combos y jugadas con mucha más facilidad. Recomendable para todos los fans de los juegos de pelea, que en México hay millones.

Panteón:

Antes de que **KOF** se convirtiera en una serie choteada con entregas al vapor, tuvo excelentes juegos que realmente hicieron historia, como el 97, en donde por fin podemos jugar con las versiones **Orochi** de ciertos personajes como **Leona** o **Iori**. Los personajes incluidos fueron bien seleccionados, y los equipos que se podían formar eran sorprendentes. El estilo de juego es de los mejores, no por nada es una de las más grandes entregas de la franquicia. Si no has conseguido **The Orochi Saga**, definitivamente tienes que descargarlo para que retes con tus familiares y/o amigos. Es muy recomendable, una verdadera maravilla para tu Wii que no te puede faltar por nada.

Centro de Entrenamiento

¿Cómo te ha ido, mi estimada o estimado colega entrenador? Estoy de vuelta con varias cosas interesantes sobre el mundo de **Pokémon**, así como con respuestas a las dudas que me hacen favor de mandarme ya sea por correo ordinario o electrónico. Sé que has entrenando mucho con las últimas versiones, pero en esta ocasión me voy a enfocar en una de las ramificaciones de la franquicia que también vale la pena, pues he recibido varias misivas en donde me hacen muchas preguntas sobre **Pokémon Trading Card Game**. Sin más preámbulos, pasemos directamente a la mesa de juego a ver las dudas más comunes de los duelistas. ¿Estás listo, entrenador? ¡Comencemos con el duelo!



© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Pokémon Trading Card Game

Como recordarás, la popularidad de **Pokémon** alcanzó hace varios años una magnitud tal, que los juegos de cartucho se quedaron cortos, por lo que se pensó ofrecer también esta nueva alternativa, la cual agradó no sólo a los fans de las versiones normales, sino también a los duelistas aficionados a los juegos de *Trading Card Game*, que en su forma más básica son combates en donde usas cartas para vencer a tus oponentes. **Pokémon TCG** no sólo apareció como una forma más para explotar la fama de la llamada fiebre amarilla, sino también ofreció un sistema de juego bastante sólido que rivalizó con otros TCG existentes. Aun cuando algunos juegos ya no son tan populares (siendo sinceros, no he visto a tanta gente jugando **Yu-Gi-Oh!** como **Pokémon TCG** después de que la caricatura ya no pasó en la tele), esta modalidad de los monstruos de bolsillo ha permanecido en el gusto de la gente durante bastante tiempo, y hoy sigue teniendo mucha aceptación, tal como en sus inicios.

Nuevo en **Pokémon TCG**

No te preocupes, duelista novato, comenzar a jugar este divertido título es muy rápido, y afortunadamente todos los *decks* (o mazos, como quieras llamarles) contienen las reglas para que comiences a jugar sin problema, pero debes tomar en cuenta que es recomendable que avances poco a poco para evitar confusiones. Es decir, trata de combatir con un amigo o un familiar varias veces antes de pasar a la siguiente parte. Vamos a ver rápidamente unos consejos para que todos entendamos bien los pasos recomendables.

Paso 1

-Conoce las reglas básicas y lo que puedes hacer durante tu turno.
-Procura no jugar cartas de **Pokémon** de Etapa 2 por el momento; no te apures, ya veremos eso.
-No hagas caso por el momento a los poderes de algunos **Pokémon**, trata de jugar mientras tanto con los ataques básicos.
-No uses los efectos colaterales, como confundir, dormir, etcétera.
-Una vez que hayas entendido bien lo básico pasa al siguiente nivel.

Paso 2

-Ahora sí puedes usar **Pokémon** de Etapa 2 sin problema alguno.
-Si tus **Pokémon** tienen poderes, puedes comenzar a emplearlos; lo mismo pasa con los efectos colaterales de los ataques.
-Trata de jugar un par de combates hasta que te habitúes a usar poderes y efectos; cuando estés listo, ya puedes modificar tu *deck* y cambiar algunas cartas que sientas que no te sirven de mucho.
-No olvides las reglas básicas.

Paso 3

-Estudia las reglas más recientes (siempre hay cambios en el mundo de los TCG). Ya puedes comenzar a tener duelos dobles, usar todos los efectos y poderes, así como tener nuevos *decks* diferentes para estar listo para cualquier situación.
-Recuerda no usar reglas o **Pokémon EX** en contra de adversarios menos experimentados. Siempre debe de haber una igualdad entre jugadores, para evitar conflictos y discusiones innecesarias.

'Minidecks' para comenzar

Aprender a combatir puede ser un poco confuso, especialmente si nunca habías jugado un TCG, y más si tratas de comenzar con un *deck* avanzado. Lo más recomendable es seguir el consejo que viene en el *Starter Deck* original de **Pokémon TCG**, pues aunque contiene 60 cartas (lo cual es el estándar), este *deck* se puede dividir en dos *minidecks*, dejando la carta especial de **Machamp** fuera, para aprender más fácilmente. Así, puedes comenzar con un *deck* de 30 cartas (14 energías, 12 **Pokémon** y 4 *Trainer Cards*) de un solo tipo para evitar confusiones; el oponente tendrá uno similar. La idea es mantener lo básico al máximo para que aprendas qué puedes hacer durante tu turno y, posteriormente, comiences con los pasos que acabo de dar, con un *deck* completo de 60 cartas con las reglas avanzadas.

En lo personal, sigo usando el **Blastoise** de la primera generación por su excelente poder y versatilidad. No obstante, actualmente hay cartas sumamente fuertes, como los EX, que no pueden ser vencidos con un **Pokémon** regular, por lo cual hay que estar listo para todo. No olvides que algunas cartas, como **Birthday Pikachu**, ya están baneadas.

¿Cómo crear un *deck* nuevo?

Muchos *decks* preconstruidos contienen lo necesario para que comiences a combatir inmediatamente, pero en lo personal prefiero crear mis propios conjuntos de cartas para tener completa noción de qué es lo que tengo a mi disposición. Si deseas crear un *deck* propio, aquí tengo algunas recomendaciones básicas que me han servido mucho.

-Un *deck* debe ser balanceado y tener dos tipos que se apoyen uno al otro, como por ejemplo *Fighting-Water* o *Fire-Electric*. Esto depende mucho de los **Pokémon** que vayas a incluir.

-Las cartas deben seguir un estándar básico; mi promedio recomendable es de 15 energías de cada tipo, 10 **Pokémon** de cada tipo, y 10 cartas de Entrenador para apoyarlas en todo momento.

-Si vas a usar **Pokémon** que evolucionen, trata de seguir un estándar que te permita tener seguridad para jugar y evolucionar a las siguientes etapas. Por ejemplo: 3-4 **Charmander**, 2-3 **Charmeleon** y 1-2 **Charizard**; es posible tener distintos tipos de **Pokémon**, siempre y cuando tengan el mismo nombre, o no podrás evolucionarlos.

-Incluye **Pokémon** de dos tipos, o bien algunos que resistan mucho daño para que los uses como activo en lo que preparas a los demás en la banca.

-Los **Pokémon** de tipo normal ayudan por usar cualquier tipo de energía; trata de tener al menos uno de ellos en tu *deck* para balancearlo.

-Trata de crear *decks* distintos para toda ocasión.

Modificar un *deck* existente

Crear un nuevo *deck* es sólo parte de la diversión. Puede que hayas elegido a poderosos **Pokémon** con ataques devastadores, pero si tienes que esperar hasta que salgan por cuestión de casualidad, ¡estarás perdido! También es posible que te quedes sin cartas o sin energías; en cualquier caso, un *deck* realmente poderoso es uno que sea rápido y no te deje indefenso, por lo cual debes echar mano a cartas como *Bill*, *Computer Search*, o *Professor Oak*, que te permitirán conseguir justamente las cartas que necesites de manera rápida. Trata de cambiar algunas cartas que sientas que no te ayudan por otras y juega un par de duelos para que pruebes tu *deck*. No debes quedarte siempre con un **Pokémon** o carta, si no te sirven de mucho; además, así no te tomarán la medida y podrás tener cierta ventaja.

Las últimas expansiones contienen cartas impresionantes, pero no te confíes porque podrías caer sin un *deck* bien balanceado.

¿Reglas internacionales o tus propias reglas?

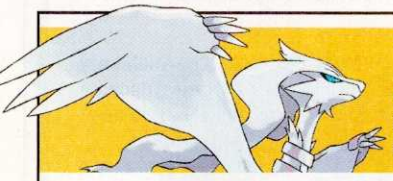
Algo que puede crearte muchos problemas es que las reglas de **Pokémon Trading Card Game** cambian constantemente debido a las revisiones que se hacen conforme nuevas expansiones salen al mercado. Por lo tanto, si no estás al día con las reglas, quizá te encuentres en dificultades si asistes a un torneo. Te recomiendo que trates de mantenerte siempre al tanto de las reglas, si es que deseas jugar de acuerdo con lo más nuevo del reglamento. Ahora que si vas a combatir entre amigos, es posible que disfruten de **Pokémon Trading Card Game** aun si no siguen lo último de lo último en noticias internacionales.

Eso sí, hay que mantener un estándar y seguir al menos las normas incluidas en cada expansión porque, por ejemplo, en sus inicios era posible que si al comienzo del juego no tenías **Pokémon** básicos, el oponente podía tomar dos cartas más cada vez que no tuvieras alguna carta de este tipo. Esta regla cambió en nuevas expansiones debido a que se consideraba mucha ventaja por una casualidad, por lo cual ahora sólo se toma una carta en este tipo de situaciones. Recuerda que antes de comenzar deben establecerse las reglas que se van a seguir, así no habrá discusiones innecesarias.

Uso de Pokémon EX

Finalmente, vamos a ver un tipo de carta diferente de **Pokémon TCG**. Los **Pokémon EX** son versiones más fuertes que a veces tienen dos tipos, tal como algunos monstruos de bolsillo en su contraparte digital, pero lo más notable es que tienen un HP más alto y causan más daño que otros normales. El uso de estas cartas debe discutirse antes de comenzar un duelo, pues hay una ventaja notable si usas un *deck* con **Pokémon EX**, así que no olviden definir si las van a usar o no. Claro que no hay que dejar a un lado un detalle específico de este tipo de cartas, y es que cuando eres vencido ganas dos premios en lugar de uno, para que haya un balance dentro de los combates.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.



Correo Pokémon

Pasemos a las misivas que me hacen favor de escribirme mis amigos lectores. No olvides que algunas veces es posible que las responda vía correo electrónico; otras, pueden ser publicadas en este espacio, ¡así que no dudes en escribirme con todas tus dudas, quejas, sugerencias y lo que gustes!

Panteón, ¿qué tal? Esta sección es una de mis favoritas de la revista, y me parece genial que haya un espacio en donde se hable exclusivamente de **Pokémon**. Éstas son mis dudas:
1. ¿Crees que se deba tener un equipo **Pokémon** diferente para batallas dobles y otro para las individuales?
2. ¿Sabes de algún próximo lanzamiento de la saga **Pokémon Mistery Dungeon**?
Gracias, ojalá puedas contestarlas en la revista. Un saludo a todos en la redacción.

Joaquín Azargado

Hola, Joaquín, muchas gracias por escribir, aquí están las respuestas a tus dudas:
1. Definitivamente es indispensable no cerrarse a tener un solo equipo poderoso en ninguna de las versiones de **Pokémon**, y menos teniendo en cuenta que para las batallas dobles es necesario armar un equipo bien balanceado que se apoye entre **Pokémon**; así que no dudes no sólo en formar varios equipos distintos, sino también en modificarlos según sea el caso.
2. Por el momento no hay ninguna noticia de una nueva entrega de esta serie, pero hay que mantenernos al pendiente, pues si llegamos a saber algo, lo anunciaremos dentro de nuestra revista, así que no te pierdas ningún número.

¡Hola! ¿cómo estás? Soy fan de la serie y tengo las versiones **Pokémon Platino**, **Perla** y **Diamante**; y tengo las siguientes incógnitas:
1. ¿Cuál sería un predilecto equipo **Pokémon** para vencer en la liga de la edición **Platino**? Vi en una página de Internet que decían que un **Infernape**, **Gastrodon**, **Roserade**, **Raichu** y otro **Pokémon** ganaría, ¿es cierto eso?
2. ¿Saldrá otro juego **Pokémon** para Nintendo DS?
3. Un amigo tiene el **Pokémon Platino** y puso una clave para tener hasta 900 ítems y todo lo del botiquín. ¿Existe esa clave?, y si existiera, ¿me la podrían dar? Si existe la clave, ¿en dónde la pongo en el juego?
Bueno, éstas son mis preguntas. Espero que puedan aparecer en alguna revista.

Nicolás Garrido

Hola, Nicolás, yo estoy bien y espero que tú también; me da gusto que tengas varias versiones **Pokémon**, no olvides cuidarlas mucho. Pasemos a tus preguntas:
1. Ésta es una pregunta interesante, pues aunque muchos puedan creer que hay equipos especiales para cada situación, lo que yo siempre recomiendo es que uses a los **Pokémon** que tú quieras, pero que los entrenes bien y que sea un equipo balanceado, así estarás listo para lo que sea.
2. Pues además de la segunda parte de las versiones **Black** y **White**; se acaba de anunciar **Pokémon Conquest**, un *crossover* de **Pokémon** y **Nobunaga´s Ambition**, que seguramente será muy esperado por los fans.
3. No creas todo lo que te dicen, es mejor que trates de jugar sin necesidad de trucos de ese tipo que más que nada, se dan en juegos *hackeados* y por ende, no aparecen en las versiones originales. No hay nada como jugar honestamente y con las reglas, ¿no lo crees?

Hola, Panteón, soy Nicolás González, me gustaría hacerte una pregunta. Yo he jugado todas las versiones de **Pokémon** y siempre he usado el tipo de agua o plantas, muy pocas veces los de fuego. Pero los **Pokémon** de la región de Tessilia se ven muy buenos y no sé cuál elegir, si a **Tepig**, **Snivy** u **Oshawott**. ¿Me podrías a ayudar en esta ocasión para elegir a un **Pokémon**, por favor?

Nicolás González

Mira, Nicolás, en este caso mi opinión es que tú mismo decidas, pues de antemano sabes que elegir al primer **Pokémon** es cuestión de preferencias y que ninguno será "el indicado" para una versión específica. Lo que puedes hacer es escoger el que más te guste y buscar a unos amigos que te intercambien a los otros dos para que puedas tenerlos a todos. ¡Sigue entrenando como hasta ahora!

¡Que comience el duelo!

Pues bien, hemos llegado al final del Centro de Entrenamiento de esta ocasión. No olvides que de la constancia y dedicación depende tu victoria, así que no desistas y siempre trata de practicar. Por cierto, si quieres saber más, aquí está la página de Internet oficial en donde puedes conocer más acerca de las reglas y las expansiones que van saliendo: www.pokemon.com/es/pokemon-trading-card-game. No olvides que puedes estar en contacto conmigo en el correo electrónico de nuestra revista: centrodeentrenamiento@revistaclubnintendo.com y por Twitter a mi cuenta: @PanteonCN. En la próxima entrega hablaré un poco más sobre **Pokémon TCG**, recordando el juego de Game Boy Color; mientras tanto, ¡comienza a practicar para que te diviertas en los duelos!

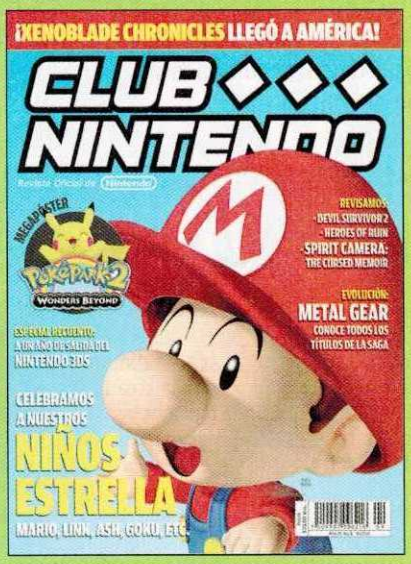
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $360



Recibe 12 ejemplares al año por sólo $270

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970

¡Con gusto te atenderemos!

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

© 2011 Nintendo

Vigencia: Junio 8 de 2012 CLUB21/05-4635

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

Prácticamente ha pasado medio año, y hemos visto grandes juegos en las consolas de Nintendo, pero aún no lo mejor, que se mostrará en las siguientes semanas dentro de la E3, por lo que nos esperan días de mucha emoción. Mientras eso ocurre, me gustaría que reflexionáramos un poco respecto de un tema que, estoy seguro, pronto estará en boca de todos por la polémica que desatará, me refiero a los contenidos descargables para los juegos. Pónganse cómodos y prepárense a disfrutar de Uno con el Control.

El cambiante mundo de la tecnología

Hace algunos años, exactamente a inicios de los noventa, los errores de programación en los juegos no eran tan comunes, al menos no afectaban el desarrollo de la obra. Al contrario, en ocasiones resultaban hasta graciosos y ponían a prueba la creatividad del jugador para usarlos a su beneficio, como ejemplo tenemos las decenas de *bugs* de **Mortal Kombat**. Los errores no eran tan frecuentes, por eso cuando ocurrían nadie los veía tan mal, al contrario, les sacaban provecho.

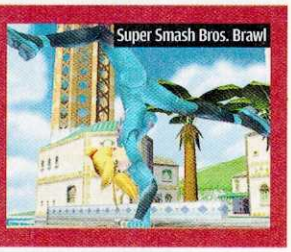
El tiempo ha pasado, y ahora uno de los términos que se han agregado a nuestro vocabulario como videojugadores es el de *Download Content* (DLC); es decir, contenido descargable. Esto, en teoría, suena muy bien, en sus inicios prometía mucho, ahora cuando un juego tuviera un error, podría salir un "parche" para corregirlo y dejarlo perfecto. Todo parecía genial, pero como la mayoría de las promesas, tenía su lado negativo: la calidad en el desarrollo de los videojuegos disminuyó (hablo de títulos para otras consolas y PC), ya que ahora si se tenía un problema, salía una actualización para corregirlo, pero se descuidaban los procesos por esta nueva característica. Tan es así, que uno de los juegos nominados el año pasado junto a **TLOZ: Skyward Sword** bien pudo haber ganado el premio como "Un *bug* hecho videojuego".

Desde mi punto de vista, todas las actualizaciones debieran estar enfocadas a mejorar ciertos aspectos, pero jamás a corregir. Por ejemplo, **Street Fighter** es un juego enfocado a la competencia, por lo que el equilibrio de personajes debe ser el factor principal a retocar; en ese sentido, está bien. Por otro lado, quienes debieran ser los principales protagonistas de este tipo de descargas son los juegos de deportes, como **FIFA**, **PES** y muchos otros, en lugar de lanzar una nueva versión cada año con mejoras mínimas entre las que se encuentra la actualización de la plantilla de cada equipo, lo mejor sería descargar esos datos.

© 2008 Nintendo

Las descargas digitales, para muchos, sólo representan que se disfruten juegos del pasado, como es el caso de la Consola Virtual. No es así, resulta una valiosa herramienta para potenciar la experiencia de juego; desafortunadamente, aún no ha sido bien empleado. De hecho, está tomando una dirección bastante peligrosa, pero confío en que todo cambie.

Super Smash Bros. es una serie que todos disfrutamos, no puede faltar en las retas de los fines de semana... Pero ¿se imaginan que en un futuro nos vendieran como descarga a alguno de los personajes?



Super Smash Bros. Brawl

Cuando el negocio supera la pasión

Hace poco, cuando jugaba **Yoshi's Island** en Nintendo 3DS, presumía con mis amigos de que en la versión original de Super Nintendo tenía todas las escenas con calificación perfecta; es decir, de 100, lo cual me daba acceso a ocho nuevos mundos que sólo se obtenían de esa manera. Se puede decir que es la forma de demostrar que se ha dedicado tiempo a un juego en el cual ya se es experto, como una medalla que se presume después de haber pasado cientos de peligros. Lo mismo pasa en juegos como **Donkey Kong Country** cuando mostramos un archivo con más del cien por ciento; es todo un orgullo.

En **Dead or Alive** para Nintendo 3DS, el juego de manera gratuita nos da trajes alternos por semana... Así es como debe ser, el hecho de venderlos le restaría puntos al título.

> No estoy en contra de las descargas digitales, al contrario, pero considero que deben ser para mejorar la experiencia de juego, para revivir un título varios meses después de su salida, no para lucrar con la pasión y con la afición de los jugadores.

En juegos de pelea, obtener personajes y trajes nuevos para ellos también era una cuestión de habilidad, horas de práctica para ver la pantalla de selección completa, pero por desgracia parece que esto se va a terminar. Capcom, para algunos de sus juegos en otras consolas, ha comenzado a cobrar por cada personaje nuevo que se desee obtener. Igual pasa con los nuevos trajes, esto para mí es una ofensa para los jugadores, ya que ahora se antepone el dinero a la habilidad. Una cosa es que vendan actualizaciones de niveles o misiones, y una muy distinta es hacerlo con luchadores, como en este caso, ya que ahora no tendrá su juego completo quien sea más hábil, sino quien tenga más dinero.

El siguiente **Fire Emblem** para Nintendo 3DS será el primero de Nintendo en usar los DLC como principal característica; periódicamente se añadirán nuevos mapas para las batallas. Realmente suena muy bien, pero espero, de verdad espero, que no se llegue a los problemas anteriormente descritos, tanto al descuido en programación, teniendo como pretexto los "parches", o bien a la venta de ítems y personajes; sería lamentable. ¿Se imaginan que para el siguiente **Smash Bros.** para tener a todos los peleadores tuviéramos que pagar por cada uno de ellos? Se terminarían los días en que la habilidad nos hacía mejores, dando paso a una época en la que una tarjeta de crédito nos volvería los nuevos ídolos de nuestros amigos.

© 2011 Tecmo Koei

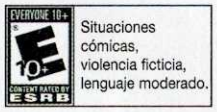
Innovar lo es todo

Sin duda, éste es un tema que debemos meditar. Les apuesto que pronto estaremos envueltos en esta situación, y por el bien de todos espero que se trate de descargas que realmente valgan la pena, no de un robo. Recuerden que pueden hacerme llegar sus quejas y sugerencias a mi correo electrónico, juang@clubnintendomx.com, o vía Twitter, a mi cuenta @MasterKiraCN. Pasen un gran mes, nos leeremos en el siguiente número.

Tips Kid Icarus: Uprising

Más de dos décadas tuvieron que pasar para que **Pit**, el legendario héroe que naciera en el NES, tuviera una aventura más en consolas de Nintendo. En este caso, para el N3DS, en lo que es, sin duda, una de las joyas de la plataforma; no exageramos al decir que es una obra maestra. Masahiro Sakurai junto con todo su equipo nos han regalado una obra demandante e intensa que simplemente no puedes perderte, por lo que te hemos preparado unos tips para que tu experiencia en este aventura sea celestial.

© 2012 Nintendo



Situaciones cómicas, violencia ficticia, lenguaje moderado.

El juego cuenta con un accesorio extra, el 3DS Stand, sirve para colocar el sistema sobre esta base y así jugar sin que se nos canse la mano al sujetar el sistema. Pareciera una exageración, pero lo cierto es que cuando llevas jugando varias horas se vuelve una bendición.

Tomando el control de las alturas

Antes de comenzar con los detalles de la aventura principal tenemos que hablar del control para **Kid Icarus: Uprising**, ya que ofrece varias formas para controlar a **Pit**. La principal (que es la que nosotros recomendamos) te obliga a controlar al ángel con el *Slide Pad*, disparas con el botón L y con el *Stylus* mueves la mira en pantalla para fijar tu objetivo.

Por otro lado, si lo prefieres, puedes mover a **Pit** usando el *Pad* o los botones, dejando la mira en la pantalla táctil o en el *Slide Pad*. Este modo es preferible para quienes sean zurdos, aunque cabe mencionar que, en ese caso, la mejor opción es contar con el *Circle Pad Pro*, ya que así moveremos a **Pit** con el *Slide Pad* adicional, que hace más ágil su vuelo.

Entrando al combate

La aventura se divide en dos partes, en enfrentamientos aéreos y en terrestres. En el primer caso, lo ideal son los ataques a larga distancia; en cuanto veas a un enemigo, enfócalo y dispara; si está en grupo, mucho mejor ya que, al estilo de **Star Fox 64**, la explosión que genera su muerte dañará a los que se encuentren alrededor, ahorrándote varios disparos y también algunos corajes. Resulta importante, sobre todo en los primeros niveles, que antes de dirigir a **Pit** hacia alguna dirección te fijes en la estructura del escenario, pues todo es tan rápido que puedes estar encaminando hacia algún obstáculo que impida tu paso, lo que te restará algo de energía.

Si dejas presionado el botón de disparo (después de que hayas decidido qué configuración tendrá tu archivo), **Pit** disparará de manera constante. Esto sirve mucho en escenas donde los enemigos aparecen por todos lados, ya que si eres rápido con el *Stylus*, puedes terminar con varios en pocos segundos. Ahora bien, cuando **Pit** adopta una posición neutra, es decir que no se encuentra apuntando con su arma, presiona el botón de disparo y éste tendrá mayor potencia, como si hubieras almacenado energía. Utiliza este recurso con enemigos de gran tamaño.

Muy bien, ahora pasemos al combate a pie. El sistema en cuanto a los disparos no cambia, se mantiene igual, pero ahora puedes atacar cuerpo a cuerpo. Esto se hace de manera automática cuando el juego detecta que el enemigo está lo suficientemente cerca, pero no creas que lo haces disparando; no, en ese momento **Pit** ataca con lo que tenga a la mano, arco, espada o martillo (más adelante te hablaremos de estos accesorios). Así que si te encuentras rodeado, dispara sin parar y deja que se acerquen a ti algunos enemigos, para que los dañes gravemente.

La cámara se puede volver un auténtico dolor de cabeza durante los primeros minutos de juego. Para controlarla tienes dos formas: la primera, y más fácil, es presionando el botón R; con esto automáticamente se colocará detrás de nuestro alado héroe, aunque con lo dinámico de los niveles no siempre será lo mejor. Resulta vital que aprendas a girarla con ayuda del *Stylus*, siempre apunta anticipando la zona a la que **Pit** va a llegar; de esta manera, siempre vas a tener la mejor perspectiva para atacar. No hagas movimientos bruscos para ubicarla, sólo desliza el lápiz hacia la izquierda o derecha. Verás que con la práctica tendrás siempre el mejor ángulo.

La **Diosa Palutena** te mantendrá al tanto todo el tiempo de los objetivos de la misión. No dejes de escucharla.

Los dones e ítems son básicos para enfrentar los encuentros en multijugador, usarlos en el momento correcto te dará ventaja sobre tus adversarios.

Algunos poderes abarcan toda la pantalla, por lo que pueden dañar a otros personajes, mientras que algunos son de corto alcance.

El secreto para triunfar tanto en los niveles principales como en las competencias en línea es balancear los dones con las armas, ataque y defensa.

© 2012 Nintendo

Técnicas avanzadas de combate

Si todo el juego se resumiera en disparar, sería un *shooter* convencional, pero Sakurai siempre agrega pequeños detalles en el *gameplay*, que vuelven a sus obras sublimes (como atrapar los objetos en el aire en **Smash Bros. Brawl**). En esta ocasión, los disparos sobre **Pit** están a la orden del día, no tenemos un solo segundo de descanso, pero si intentas esquivar corriendo, no pasará mucho tiempo antes de que tu barra de energía llegue a la mitad. Lo que debes hacer es esperar de pie los ataques; no, no estamos locos ni es alguna broma. Ahora, justo en el momento en que te vaya a tocar, mueve el *Slide Pad* hacia izquierda o derecha; de este modo, **Pit** se moverá rápidamente para evitar el contacto.

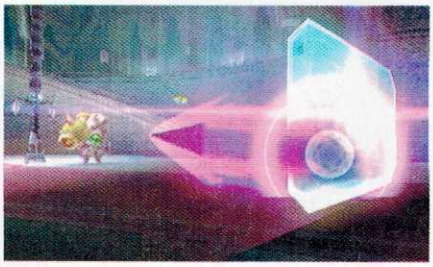
Si haces lo anterior hacia atrás y al mismo tiempo disparas, evitas el ataque al mismo tiempo que lanzas una tripleta de disparos a tu enemigo, lo que puede evitar que pierdas mientras intentas recuperar energía. Corriendo en línea recta puedes lanzarte sobre tus enemigos si presionas el botón de disparo, esto funciona con adversarios de gran tamaño o cuando se encuentra bloqueado el paso.

En varios momentos te encontrarás con enemigos que cuentan con armaduras o escudos que impiden que los ataques de frente. Para terminar con ellos debes mantener la mira fija en ellos y comenzar a correr hasta que logres encontrar su espalda, esto te dará un segundo para atacar; no lo desaproveches y repite la técnica hasta terminar con ellos. Ahora bien, otra solución es acercarte a ellos y esperar a que te ataquen para esquivar como te explicamos anteriormente, y así colocarte detrás de ellos.

Este personaje es una de las grandes sorpresas del juego, su participación va más allá de la de un simple enemigo.

© 2012 Nintendo

Todo el recorrido que hacemos en esta gran aventura está lleno de referencias a juegos de Nintendo. No te vamos a contar todos los detalles, para dejar que te sorprendas, pero te daremos dos ejemplos: unos de los enemigos que tienes que derrotar en casi todas las misiones son ni más ni menos que los **Metroids**, parásitos que ya conocemos gracias a las aventuras de **Samus Aran**. Por otro lado, una de la primeras aventuras es un homenaje a las misiones espaciales de **Star Fox** para Super Nintendo. Son todo un deleite.



En ocasiones te verás acorralado, lo mejor que puedes hacer en esos momentos, es usar algún escudo reflector, esto te permitirá escparar sin que te dañen los disparos.

Recuerda que cuando te encuentres sobre estos rieles, puedes cambiarte de dirección solamente moviendo el control hacia el nuevo riel. Es útil para evitar impactos.

Una ofrenda de corazón... literalmente

Antes de comenzar cada nivel puedes ajustar el de dificultad. De acuerdo con este, el nivel de recompensas será mayor; lo ideal es colocarlo arriba de 2.1, aunque en algunos casos, sobre todo cuanto tienes suficientes corazones para aumentarlo. De este modo, al completar la escena no sólo tendrás los premios del nivel, sino además habrás incrementado la cifra de corazones que apostaste.

Si no cuentas con los corazones necesarios para apostar antes de partir a la aventura, puedes obtenerlos de otra forma, vendiendo tus armas. Como ya te comentamos, puedes tener decenas de armas, pero no todas son igual de útiles, algunas ni las vas a usar debido a tu estilo de juego, así que te sugerimos que en lugar de tenerlas acumuladas las vendas por una buena suma de corazones.

El armamento de un guerrero

En **Kid Icarus: Uprising** tienes distintos tipos de armas para usar, que son Bastones, Arcos, Mazas, Orbitales, Estoques, Garras, Palmas, Cañones y Brazales. Todos cumplen con las dos funciones primarias, disparar y ataques físicos; lo que varía es su efectividad, algunos causan más daño de cerca, otros de lejos, e incluso puede cambiar el alcance de cada arma. Nosotros usamos el Arco Siniestro como primera opción, te permite atacar a gran distancia y su poder es alto; puedes eliminar enemigos con un solo disparo pero, claro, esto depende de tu estilo de juego. Por lo tanto, te recomendamos que antes de que lo equipes, lo pruebes y compares con el arma que usas, así sabrás si es mejor cambiarla o no.

Otro aspecto que debes considerar antes de cada misión son los dones, pequeñas recompensas que te ayudan a lo largo de tu travesía; se ubican en la pantalla táctil, esperando el momento en que decidas usarlas, aunque algunas lo hacen de forma automática. La manera de emplearlas es bastante original, ya que cada una de ellas representa una forma geométrica que debes acomodar en un tablero, como si fuera **Tetris**. Obviamente, no tendrás al mismo tiempo los mejores Dones; por eso se ha diseñado este sistema, para lograr un equilibro perfecto.

¿Ninguna de las armas que tienes te convence al cien por ciento? No hay problema, puedes fusionar las que tengas para lograr una mejor. Entra a la opción de Fusionar, dentro de Armerías verás cuáles y con qué arma puedes fusionar, al mismo tiempo que te indica los cambios, ventajas y desventajas que tendrás al hacer el movimiento. Esta opción es ideal para afrontar los niveles finales, ya que la fuerza de tu creación será la clave para terminar el juego y obtener mejores recompensas.

El apartado Cofre sirve para que puedas ver todo el contenido que has desbloqueado: trofeos, ofrendas y la música del juego, que debemos decir es impresionante. Vale mucho la pena que después de terminar alguna escena te des una vuelta por esta opción para que compruebes tu avance en el juego.

Antes de decidir qué arma vas a emplear, analiza sus ventajas, pero no sólo su poder, sino también su rango de ataque. Te puede salvar la vida dentro del campo de batalla.

No te quedes con ganas de tener el arma de tus sueños, puedes fusionar las que has ganado para obtener nuevas, mucho más poderosas que las originales.

El enemigo a vencer en este juego... o al menos, eso es lo que te harán pensar. Las apariencias pueden engañarte.

Tu turno de enfrentar el inframundo ha llegado

Con estos consejos no tendrás problemas para viajar al infierno mismo, dependerá de ti perfeccionar todas las técnicas. Aun así no debes preocuparte, si llegas a tener dificultades con alguna de las escenas, puedes escribirnos y con gusto resolveremos tus dudas. Sin más, te deseamos suerte en el que es, sin duda, el mejor juego para Nintendo 3DS.

© 2012 Nintendo

El Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

El siguiente nivel

¿Cómo están, mis amigos? Fíjense que después de ver todo lo que nos promete el Nintendo Wii U, me puse a hacer una retrospectiva sobre cómo ha ido progresando la industria de los videojuegos, pero no en cuanto a *bits* o calidad en gráficos, sino a la forma de ofrecernos una experiencia diferente, más allá de sólo dar botonazos. Tras mirar hacia atrás y percibir con lo que estamos jugando hoy, quise escribir acerca de esto para compartirlo con todos ustedes. Espero que disfruten mucho leyendo el artículo tanto como yo al redactarlo.

Una evolución diferente

Antes, los juegos trataban sólo de mover a un vehículo o personaje evadiendo peligros y eliminando a los enemigos para conseguir puntajes altos. Con el paso del tiempo, especialmente cuando los videojuegos llegaron a nuestros hogares, comenzó una competencia para ofrecer experiencias y sensaciones especiales a los jugadores. Pero no hablo de historias frescas o conceptos, pues eso ya lo hemos platicado muchas veces, me refiero a crear accesorios, aditamentos y periféricos para que la emoción de jugar fuera todavía mejor. Aquí tengo algunos ejemplos para que todos los conozcan y vean cómo ha ido cambiando la forma de jugar con el paso del tiempo. Ojo, no hay exactamente un orden cronológico; simple y sencillamente, están acomodados de acuerdo con su utilidad.

Palancas

Una de las primeras cosas que añoramos los jugadores que frecuentábamos las salas de Arcadias son las palancas, que no eran comunes en los sistemas caseros. Claro que no estoy contando los mandos del Atari 2600, ¡porque esas palancas sólo las podía manipular **Hulk**! Para dar gusto a los fans "maquineros", Nintendo lanzó el NES Advantage, que permitía jugar cualquier título con una cómoda palanca, botones A y B turbo e, inclusive, una "cámara lenta", que consistía en un turbo al Start. Con la salida del SNES, apareció el Super Advantage, que funcionaba de manera similar, incluso hubo accesorios similares de terceros, como Capcom Power Stick Fighter, que te hacían sentir que estabas en una Arcadia porque tenían los botones acomodados al estilo "maquinita". A partir del Nintendo 64, las palancas fueron integradas en versión 'mini' con los *Sticks*, lo cual ayuda a tener más opciones para jugar mejor.

Esta palanca tenía lo que necesitábamos los aficionados a las Arcadias. ¡Podías jugar todos los títulos del sistema con ella!

El avance de la tecnología siempre nos ha traído cosas muy buenas a los jugadores. Las innovaciones dentro de la industria nos permiten jugar de una manera más realista y emocionante nuestras franquicias favoritas, aunque en ocasiones preferimos usar los controles básicos. ¿Qué opinan?

¡Vibrando de emoción!

Una nueva manera de disfrutar con mayor intensidad los videojuegos fue la llegada de los accesorios con vibración que respondían a ciertos elementos de los juegos, para hacernos sentir una experiencia diferente y excitante. Un ejemplo fue el Rumble Pak, que apareció para Nintendo 64 como un aditamento extra, el cual permitía sentir golpes, explosiones y demás al vibrar a distintas intensidades. Juegos como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** lo usaban como una especie de "sexto sentido", pues cuando **Link** entraba a un sitio en donde había algo oculto, el control vibraba para indicarlo. Aunque a partir del Nintendo GameCube la mayoría de los controles ya traen incluida la opción de vibración, también los sistemas portátiles, como el Nintendo DS, tuvieron pequeños Rumble Paks para ofrecer esta experiencia. Por otra parte, algunos juegos de Game Boy Color y Game Boy Advance traían un motorcito para funcionar sin necesidad de accesorios adicionales. ¿Alguna vez viste alguno de ellos?

Como dato adicional, recuerdo que hace unos años existió un chaleco virtual llamado Interactor (fue anunciado en nuestra revista), salió antes del Rumble Pak y funcionaba no sólo con videojuegos, sino también con cualquier aparato de sonido y hacía mucho más intensa la experiencia de juego, escuchar música o ver películas. En mi opinión, si se combinaba bien junto con un juego con Rumble Pak, ¡la sensación era genial! Lamentablemente, es muy difícil de conseguir actualmente, pues ya no lo hay en tiendas.

El Rumble Pak fue uno de los mejores accesorios que tuvo el Nintendo 64, y hubo juegos que lo supieron aprovechar, como **Ocarina of Time**.

El primer Zapper era color gris, pero pronto fue reemplazado por el naranja debido a las leyes de Estados Unidos.

Pistolas

Los juegos en los que se usa una pistola para acabar con los enemigos han sido parte fundamental del entretenimiento electrónico, ya sea en las Arcadias o en la sala de nuestra casa. Por esta razón, nunca hemos dejado de disfrutar este tipo de *Shooters*, ya sea con el legendario Zapper, del NES; el Super Scope, del SNES, o el Wii Zapper que es el complemento perfecto para el Remote del Wii, que de por sí puede usarse como una pistola de luz. El salto de derribar patitos en **Duck Hunt** a avanzar eliminando enemigos en **Call of Duty: Black Ops** es notable; incluso, fue lanzado un juego llamado **Nerf N-Strike**, en el que se incluye una pistola para el Remote que, además, lanza dardos de hule espuma reales, típicos de Nerf.

Hoy día se puede combinar el uso de una pistola con el movimiento de un personaje, como en **Call of Duty: Black Ops**.

Para los pies

Pero no todo son disparos en los juegos, y para muestra tenemos una extensión más de la experiencia interactiva con los videojuegos, denominado Power Pad. Era un tapete de dos vistas para el NES, en el que podías correr, saltar e inclusive hacer aerobics en títulos como **World Class Track Meet** o **Dance Aerobics**. Posteriormente, otro tipo de tapete estuvo disponible para gozar de los juegos de baile caseros, como **Dance Dance Revolution: Mario Mix**, en el que se incluía un Dance Pad exclusivo para el Nintendo GameCube. Finalmente, apareció otro periférico en el que se puede combinar el equilibrio, los pasos y el ejercicio (entre otras disciplinas). Se trata del Balance Board, de Nintendo Wii, que se usa para juegos como **Wii Fit** o **We Ski**, en los que además de usarlo de manera independiente, se puede combinar con el Remote y Nunchuk, para una experiencia más realista.

El Power Pad pronto evolucionó, y ahora hay otros periféricos muy buenos, como el Dance Pad, para **Dance Dance Revolution**.

Power Glove

No podíamos dejar de hablar de este accesorio que, aunque no tuvo el impacto que se esperaba, creó controversia y fue un claro intento de innovación en el mundo de los videojuegos. Este guante tuvo sólo dos juegos creados específicamente para él: **Super Glove Ball** y **Bad Street Brawler**; pero podía ser usado para varios juegos más, aunque con varias limitantes que lo convirtieron en sólo una pieza de museo. Por cierto, si llegan a ver la película *The Wizard*, de la que ya habló **Wario**, con su respectivo premio, no crean que funciona como se ve ahí, pues el control no es ni la mitad de sensible de lo que aparece en pantalla.

Sólo los juegos **Super Glove Ball** y **Bad Street Brawler** fueron diseñados para el Power Glove.

Hey you, Pikachu! es un juego diferente que usaba micrófono.

Que se escuche su voz

Controlar a un personaje de un juego por medio de voz pudo parecer algo del futuro lejano para quienes jugábamos en el NES, pero hoy es una realidad gracias a los avances en la tecnología. Juegos como **Hey you, Pikachu!**, de N64, y **Mario Party 6**, de GCN, incluyeron diferentes versiones de micrófonos como accesorios externos. La llegada del Nintendo DS incorporó no sólo un genial sistema de reconocimiento de voz que usaron varios títulos como **Nintendogs**, sino que además se usa para tener una mejor interacción con la aventura al soplar para quitar el polvo a los elementos del juego, por ejemplo. Finalmente, el Wii tuvo un accesorio más que permite estar en contacto en tiempo real con los adversarios cuando se juega en línea: el genial y utilísimo Wii Speak.

Tomando el volante

Los volantes como periféricos han estado presentes desde siempre, tanto en las Arcadias como en las consolas caseras, pero no siempre han tenido una buena aceptación por incómodos, pesados y caros; además, porque no tienen buena respuesta en cuestión de jugabilidad. Aun así, los aficionados a la velocidad los han comprado para sentir la emoción de las carreras, pero siempre habían estado a la espera de un volante que en verdad hiciera lo que ellos querían. La respuesta llegó con el Wii Wheel, incluido en el **Mario Kart Wii**, que es simplemente un accesorio en el que se introduce el Remote para aprovechar sus capacidades del sensor de movimiento y recrear de manera cómoda y versátil los movimientos de un volante hecho y derecho.

El NES Advantage es un periférico que nos dio muchas horas de diversión hace años. A pesar de que es muy cómodo jugar los títulos de hoy con los controles, siempre es agradable recordar el tiempo en el que las Arcadias eran lo más concurrido por los jugadores.

Tocar fue, es y seguirá siendo bueno

Cuando se mostró el Nintendo DS, el concepto de jugar tocando una pantalla ya se había visto en las Palms, pero obviamente no tenía la precisión del sistema de Nintendo, y mucho menos aprovechaban al máximo todo lo que se podía ofrecer. La nueva manera de jugar, con la pantalla táctil que no es un accesorio como tal, definitivamente es una innovación en el mundo de los videojuegos, y por ende nos permite disfrutar de experiencias más realistas y emocionantes que nunca. Ahora que esperamos la salida del Wii U tenemos muchas expectativas en relación con lo que los desarrolladores podrán ofrecernos con la nueva forma de jugar usando la pantalla táctil y las cámaras del control de este sistema. Sólo nos falta esperar con la mayor paciencia posible hasta que tengamos este grandioso sistema en nuestras manos y veamos todo su potencial.

Vive los juegos

Como podrán ver, el avance que ha habido en los periféricos y las formas de jugar ha sido a pasos agigantados, y aunque no siempre los cambios son recibidos como se merecen, vale la pena aprovechar las bondades de dichos accesorios y sistemas de juego para disfrutar más las aventuras y emociones que nos ofrecen. Obviamente, no pudimos incluir todos los aditamentos, como los instrumentos musicales, por ejemplo, pero la idea es que vieran cómo ha ido evolucionando la industria y que cada vez tenemos más cosas buenas para no solamente jugar, sino también vivir la experiencia como se merece. Si tienen oportunidad de combinar varios accesorios, ¡qué mejor! No dejen de escribirnos para darnos sus puntos de vista y estar en contacto. ¡Sigan jugando!

El futuro está a la vuelta de la esquina. Hoy podemos disfrutar del gran Nintendo 3DS, pero el Wii U promete una forma muy radical de jugar.

ARCADIAS

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Si una serie se ha mantenido con la misma fortaleza a pesar del paso de los años en las Arcadias, es **Street Fighter**. No importa de cuál versión del juego se trate, se siguen disfrutando; incluso, hasta se crean nuevos combos y estrategias que demuestran que convertirse en un experto en estos títulos no es nada sencillo: es una tarea constante de aprendizaje. Pues bien, en esta ocasión vamos a hablarte de la última revisión de **Super Street Fighter IV**, subtitulada **Arcade Edition**, la cual es todo un fenómeno en los locales de Japón, donde, por cierto, se pueden llevar estadísticas personales; de este modo, cada combate que libramos nos ayuda a mejorar nuestros puntos de jugador. Un gran detalle éste, que ojalá tuviéramos la oportunidad de ver en América.

En busca de la pelea perfecta

Nadie tiene dudas respecto de que **Street Fighter IV** y **Super Street Fighter IV** de Arcadia son unas verdaderas joyas; sin embargo, luego de algún tiempo en el mercado muchos jugadores comenzaron a detectar algunos pequeños errores, sobre todo en lo que balance de peleadores se refiere. Uno de los casos más mencionados es el de **Sagat**, quien con un Tiger Uppercut podía no sólo detener prácticamente cualquier ataque aéreo, sino que al mismo tiempo restaba una gran cantidad de energía al rival, por lo que en diferentes actualizaciones se tuvo que corregir dicho movimiento, sobre todo en cuestiones de alcance.

Fueron varias las veces que Capcom modificó su juego de pelea, pero al final los jugadores siempre aprobaron los cambios ya que traía como consecuencia combates más equilibrados, en los que cualquier personaje tenía posibilidades de vencer sin importar cual fuera su rival. Aun así, la compañía japonesa continuó buscando mejoras, y a finales de 2010 comenzaron los rumores acerca de una nueva edición de **Super Street Fighter IV**. En este sentido, debemos agradecer a Capcom por mejorar sus productos y poner atención a lo que los videojugadores deseamos ver, ya que nosotros disfrutamos los juegos y, a final de cuentas, quienes los volvemos clásicos, o los dejamos sin pena ni gloria. Cada ficha o moneda en la Arcadia nos da la posibilidad de opinar.

La primera traslación que se hizo de esta serie de Arcadia a consola casera fue de **Street Fighter II** para Super Nintendo, en la que si bien los gráficos tuvieron que ser adaptados al poder de la plataforma, en términos jugables era perfecta. Toda la emoción de las "maquinitas" llegó a los hogares en el ya lejano 1992.

Han llegado nuevos retadores

Después de mucho tiempo apareció lo que todos los jugadores japoneses esperaban, **Super Street Fighter IV: Arcade Edition**, pero ¿qué tenía de nuevo esta entrega? Realmente fueron muchas cosas, pero comencemos por los personajes. Se mantenía el plantel de las ediciones anteriores más cuatro peleadores, que se volverían favoritos instantáneos, **Evil Ryu**, **Oni** (Se trata de **Akuma**, aunque pareciera más una fusión con **Vegeta**), **Yun** y **Yang**.

Sobra decir que los primeros dos tienen movimientos sumamente poderosos. Por ejemplo, **Evil Ryu** puede encadenar golpes gracias a su Tatsumaki Senppu Kyaku; además, cuenta con el Raging Demon de **Akuma**, lo que lo vuelve sumamente letal. Aunque eso sí, gracias al poder que debe acumular, si fallamos, quedaremos totalmente indefensos ante el enemigo durante varios segundos, los suficientes para que nos den una paliza.

En el caso de **Oni**, es una verdadera máquina de combos, prácticamente todos sus golpes pueden ligarse sin importar que el oponente esté agachado, lo que representa una gran ventaja cuando ya tenemos una jugada practicada. Su Raging Demon ahora tiene una variante: puedes ejecutarlo en el aire; no, no es broma, es real. Esto aumenta las posibilidades con **Oni**, ya que si eres rápido con el control, puedes terminar con más de la mitad de la barra de energía del rival sin que éste toque el suelo; simplemente, es impresionante esta técnica.

Los hermanos incómodos

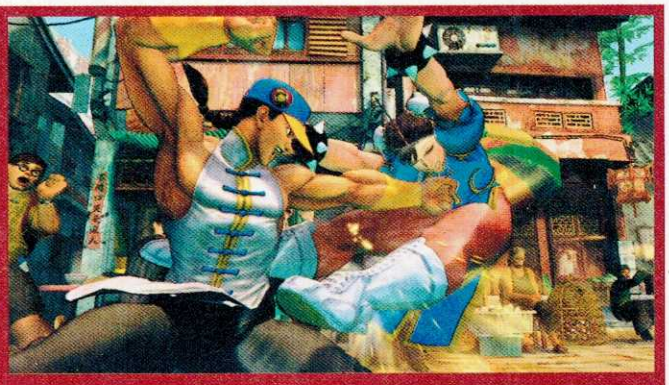
Cuando **Street Fighter III** salió en Arcadia, prácticamente todos los peleadores eran nuevos; personajes como **Remy**, **Hugo** y **Q** saltaron a la fama con sus peculiares estilos de combate. Pero, sin duda, los que se colocaron rápidamente como los consentidos fueron **Yang** y **Yun**, un par de hermanos que son capaces de plantar cara a quien sea.

Yang es ágil, rápido, con movimientos confusos que ocasionan que el rival caiga en trampas; es ideal para quienes buscan algo nuevo, ya que dominarlo no es sencillo. Mismo caso es el de su hermano **Yun**, quien se encuentra en los primeros lugares de las listas de todo el mundo como uno de los personajes más letales junto a **Feilong**. ¿Notaron alguna similitud?, así es, ambos son personajes de contacto, no tienen movimientos.

Muchas personas creen que los mejores personajes son los que tienen algún poder, como el Hadouken o el Sonic Boom, pero eso no necesariamente es verdad, depende de la habilidad del jugador y del balance del peleador, como lo demuestran **Yun** y **Feilong**. Ambos necesitan estar cerca de sus oponentes para dañarlos, pero cuanto esto ocurre, cuidado, son capaces de terminar con un *round* en cuestión de segundos. Esto por el nivel de energía que restan al impactar, además de las variantes de sus combos, que en el caso de **Yun**, por ejemplo, pueden mantenerte en el aire durante un buen rato, sobre todo si usas el especial que le permite conectar varios golpes de manera continua, como ocurre en **Street Fighter Alpha 2**, sólo que aquí la duración no es tanta pero igual de efectiva si presionas los botones correctos, todo un reto para los expertos.

¿Les gustaría ver una versión de este juego para Nintendo 3DS o incluso Wii U? Nosotros cruzamos los dedos porque así sea.

Los ataques sorpresivos son la especialidad de **Yang** para obtener el triunfo.



Yun, aunque tiene pocos movimientos, puede combinarlos de varias formas.

La fiebre por **Street Fighter II** fue tal que en muchos establecimientos, sin importar su giro, tenían una Arcadia con este juego; se hacían grandes filas para retar. Si tienes ya mucho tiempo con nosotros, recordarás que Club Nintendo realizó un número especial de este título, en el que podías encontrar combos, jugadas y consejos para todos los personajes. Era un verdadero manual para convertirte en experto.

El alma del juego... los combos

¿Qué sería de un juego de pelea sin combos?, una verdadera tragedia. Por fortuna, en **Arcade Edition** de **Street Fighter IV** se pueden hacer no sólo los mismos combos que ya seguramente tienes dominados en tu Nintendo 3DS en la versión portátil, sino que también se han mejorado los valores de los personajes para que puedas incluir más golpes e incluso un Super Combo después de un Ultra, lo cual aunque antes marcáramos, no entraba. Eso sí, se tiene que experimentar mucho con cada personaje para conocer sus nuevos alcances, pero vale mucho la pena.

La clave para encadenar varios golpes está en el Focus Cancel. Cuando marques algún movimiento, como el Hadouken o el Shoryuken, cancélalo presionando los dos botones de ataque medio e inmediatamente avanza hacia tu rival para continuar con la secuencia. Dependerá de tu barra de Super y habilidad la duración de la combinación, pero te podemos decir que en las esquinas siempre resulta más sencillo meter alguna patada extra.

Como te puedes dar cuenta, **Super Street Fighter IV Arcade Edition** es más que una simple actualización, representa la respuesta de Capcom a todos los jugadores que querían más posibilidades en las entregas pasadas. Por desgracia, resulta muy complicado encontrar alguna Arcadia con este juego, pero confiamos en que así como el género de la pelea está teniendo una segunda época de oro, pronto las Arcadias también lo hagan ya que todos extrañamos esos años en los que este entretenimiento era la base para los juegos que llegaban a consolas caseras. Era agradable llegar a estos locales y retar con personas que no conocíamos, no sólo por la emoción de ganar algunos encuentros, sino porque también se podían aprender técnicas de varios retadores, lo que nos permitía mejorar y buscar jugadas que pudieran contrarrestar las de nuestros oponentes.

En el torneo EVO, uno de los más importantes en todo el mundo, **Super Street Fighter IV Arcade Edition** fue uno de los seleccionados para formar parte de la competencia en 2011, donde el ganador, Keita Ai, mejor conocido como Fuudo, usó a **Feilong** como su personaje. Mientras que otro de los históricos, Daigo Umehara, de quien ya les hemos hablado, terminó en cuarto puesto seleccionando a **Yun**.

¿Alguien cree que puede derrotarlo? **Evil Ryu** es un personaje muy poderoso.

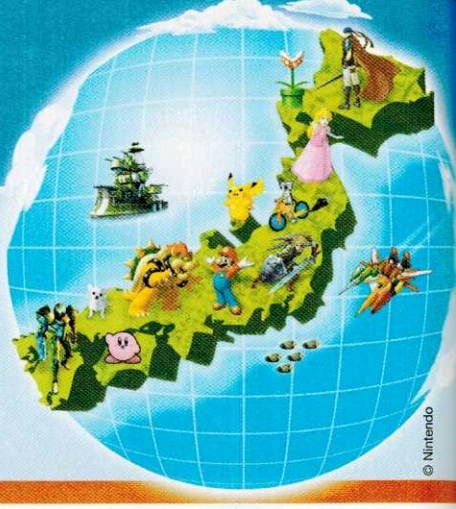
Oni puede encadenar golpes de varias formas, incluso con el Ultra.

Como ya es una tradición, si decides jugar con estos personajes, los golpes de los rivales te van a restar más para compensar tu poder.

Evil Ryu

© 2011 Capcom

UN VISTAZO A JAPÓN



En esta sección hemos hablado de varias series, que han aportado bastante al mundo del anime, y de muchos otros fenómenos, pero hoy lo haremos de una animación que ya lleva más de diez años en la cima de Japón. Nos referimos a **Naruto**, que ha logrado millones de fans en todo el mundo, no sólo por la espectacularidad de sus combates, sino también por los grandes mensajes que transmite. Así que si no le habías dado oportunidad a esta obra de sorprenderte, ha llegado el momento. Estamos seguros de que te encantará, es un anime que ha marcado a todo aquel que lo ha visto en más de una década que lleva al aire.

No importa si no puedes ver el mañana, tienes que preocuparte por él

Naruto inició como manga en 1999, creado por el genio Masashi Kishimoto, quien deseaba dibujar una historia de ninjas con el único fin de divertirse, sin saber que en sus trazos estaría dando vida a uno de los personajes más emblemáticos del medio. Su inicio en el anime fue hasta 2003, por el equipo Pierrot, transmitido por TV Tokyo. Justo en ese momento el fenómeno se volvería global, en todo el mundo se hablaba de **Naruto**, para muchos incluso ha logrado superar a **Dragon Ball**, pero afirmarlo representaría entrar en un debate sin final.

¿Realmente a qué debe su éxito esta obra? Sin duda, nosotros consideramos que a su historia y excelente diseño de personajes, las batallas entre ninjas son asombrosas, pero sólo complementan el excelente guión de Kishimoto, del cual vamos a platicarte enseguida. Todo comienza en la aldea Konoha, parecía ser un día tranquilo, sus habitantes no se esperaban la tragedia que estaba por ocurrir: un zorro de nueve colas, conocido como **Kyubi**, invadiría el pueblo; su poder era de tal magnitud que ninguno de los ninjas de la aldea podía detenerlo, la esperanza estaba prácticamente perdida, hasta que apareció **Yondaime**, el cuarto Hokage, líder de Konoha.

Además de la animación, existen ocho películas en las que se puede disfrutar de las aventura de **Naruto** y compañía en situaciones totalmente diferentes de las que se viven en la historia principal. La primera de ellas apareció en 2004, mientras que la última lo hizo apenas el año pasado en Japón; esto nos demuestra que **Naruto** goza de gran popularidad.

Realizando un Jutsu (técnica ninja), logra acabar con el zorro... Encerrándolo en el interior de un pequeño bebé todo estaría bien, si no fuera por el precio tan alto que tuvo que pagar para usar dicha técnica: su vida. El cuarto hokage muere, sacrifica su vida por la aldea, pero lo que nadie sabe en ese momento es que también entrega una gran carga al pequeño que acaba de nacer, su hijo, **Naruto**.

El nacimiento de un ninja

La eterna lucha entre los amigos de Konoha aún no tiene un ganador, por lo pronto, estos dos ninjas siguen peleando cada uno por sus ideales, por lo que considera es lo correcto.

Orochimaru es uno de los ninjas más peligrosos de toda Konoha; a pesar de su edad, aún puede terminar con cualquier pueblo si se lo propone, sobre todo porque ha practicado algunas técnicas secretas que le permiten revivir muertos, entre ellos a los antiguos Hokages, que enfrentan al tercer mandatario de Konoha cuando ayudan en la invasión a la aldea del sonido.

Cada personaje tiene sus propios movimientos especiales. Algunos son más poderosos que otros, todo depende del clan al que pertenecen.

Haciéndose de un lugar en la vida

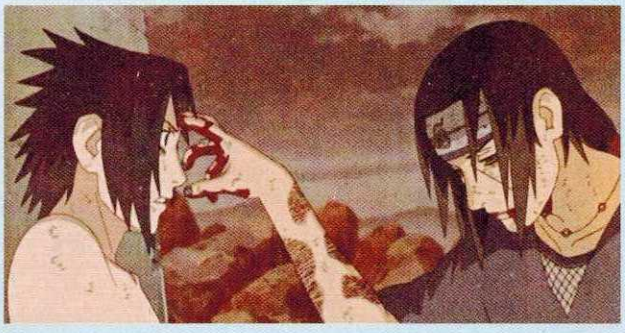
Tras los lamentables hechos, todas las personas ya conocen el secreto de **Yondaime**, saben bien que **Naruto** posee el zorro en su interior, por ello lo desprecian tanto adultos como niños. **Naruto** está solo, no entiende por qué la gente le teme, sólo intenta tener un amigo, compartir con alguien sus sueños y anhelos, pero sólo encuentra odio y desprecio. Por esta situación se vuelve rebelde, espera llamar la atención de los demás con sus actos, hasta que conoce a su instructor en la escuela ninja, **Iruka**, un shinobi que representa el primer amigo de **Uzumaki**, además de enseñarle a confiar en las personas.

El destino pone a **Naruto** en el equipo 7 de ninjas, junto a **Sasuke Uchiha**, **Sakura Haruno**; todos liderados por **Hatake Kakashi**, quien les enseña los conocimientos básicos en el arte shinobi. Cada uno tiene un objetivo diferente, excepto **Sakura**, quien por su inmadurez lo único en lo que piensa es en **Sasuke**, mientras que éste sólo tiene una misión en mente: vengar la muerte de su clan.

La principal habilidad del clan Uchiha es lograr Jutsus oculares gracias a que poseen el famoso Sharingan, una modificación genética en sus ojos que los vuelve especiales. Por lo mismo, han sido objeto de envidia, y pocas personas que no pertenecen a los Uchiha han podido obtener estos ojos, entre ellos Kakashi.

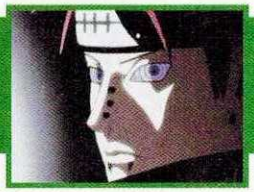
Naruto tiene bien claro su objetivo, su camino del ninja como él mismo lo llama; desea convertirse en el Hokage de Konoha, sabe que será complicado, pero no tiene ninguna duda de que lo conseguirá. Su trayectoria como equipo es exitosa, logran resolver varias misiones de grado A; es decir, donde está la vida en juego. Pareciera que se están convirtiendo en la mejor de las escuadras de la aldea, pero la vida tiene otros planes para ellos, **Sasuke** abandona Konoha, quiere encontrar a su hermano **Itachi** para acabar con él, ya que es el responsable de la matanza de su clan.

Este hecho, aunado a la invasión de la aldea por otro de sus pasados desertores, **Orochimaru**, terminan por moldear el carácter de **Naruto**, quien a toda costa quiere impedir que **Sasuke** culmine su venganza, desea regresarlo a Konoha y continuar con la amistad que algún día los unió. Cuando por fin logra encontrarse con el único sobreviviente del clan **Uchiha**, se ven envueltos en una batalla épica, en la que **Naruto** queda inconsciente y **Sasuke** muy lastimado, tanto que no puede terminar con su amigo y decide escapar. Esto marca el final de la primera parte de **Naruto** y el comienzo de **Shippuden**, que representa el crecimiento de los personajes varios años después.



La historia de **Itachi** es una de las más emotivas de principio a fin, ya que su creador juega con nuestra mente como pocas veces. Nos hace creer durante más de 200 capítulos algo totalmente distinto de lo que realmente pasa en realidad, éste es uno de los puntos clave por los que **Naruto** es una gran obra.

© 2002 Masashi Kishimoto



Pain es uno de los integrantes más peligrosos de Akatsuki, ya que puede controlar a placer los movimientos de los demás adversarios gracias a sus técnicas avanzadas de combate. Para muchas personas, simplemente es el malo de la serie, pero la realidad es muy diferente: él lucha por buscar la paz, por una venganza, por sus amistades; eso pocas personas lo conocen. Pain es en realidad un personaje muy interesante.

Los temas musicales son excelentes en **Naruto**, no sólo los que podemos disfrutar en el transcurso de cada capítulo, sino también los famosos *openings* y *endings*, que son interpretados por grandes grupos de Japón, entre los más populares tenemos Distance, Blue Bird, Harkua Kanata y Diver, todos fabulosos. Si no los conoces, puedes observarlos en el famoso canal de videos YouTube.

A pesar de la gran cantidad de capítulos que tiene la serie (más de 400), en ningún momento se pierde la intensidad del argumento, siempre se da un nuevo giro a la historia.

© 2002 Masashi Kishimoto

Buscando la paz en todo el mundo

En esta etapa de la serie, **Naruto Shippuden**, **Uzumaki** sigue buscando a **Sasuke**, quiere llevarlo de regreso a Konoha, pero el **Uchiha** ya no es más a quien conoció, ha cambiado demasiado y sólo desea vengarse de **Itachi** y de la aldea que lo vio nacer. Además de lo anterior, aparece un grupo que en la primera parte sólo dio algunas muestras de su verdadero poder. Nos referimos a **Akatsuki**, organización que pretende capturar a todos los **Jinchuriki**, ninjas que al igual que **Naruto** tienen demonios dentro de ellos.

El manga aún se sigue publicando en Japón. No se sabe cuál será el final de la serie, pero como la historia en este formato tiene prioridad sobre el anime, en éste se tiene que usar el "relleno" para que nunca iguale al manga. Por lo general, son de dos a tres meses cada año de este tipo de capítulos, en los que no se aborda la historia principal y no nos perdemos de nada si lo evitamos.

En un principio se cree que sólo lo desean para controlar las guerras en todas las naciones ninja, pero más adelante se revelan las verdaderas intenciones de su líder, quien al parecer es **Madara Uchiha**, un ninja rebelde que, según las investigaciones secretas de Konoha, sería quien controlaba al zorro al momento de la pelea con **Yondaime**.

Naruto tiene algo muy claro, no ser como todos los ninjas, desea buscar la verdadera paz, como su maestro **Jiraiya** le dijo: "Confío en que algún día llegará un ninja que logre la paz sin usar la violencia". **Naruto** quiere ser ese ninja, y así honrar a su maestro, quien fue asesinado por **Akatsuki**.

El gran **Madara Uchiha**, quien en el pasado vivía en Konoha, fue el responsable del ataque del zorro a la aldea, pero por fortuna **Yondaime** logró terminar con el problema. No obstante, **Madara** ha vivido en las tinieblas buscando el momento correcto para ataca de nuevo. Esto ocurre cuando encuentra a **Sasuke**, un miembro de su antiguo clan con el que cree que puede recuperar todo lo que perdió en años anteriores.

Naruto debe pelear no sólo con sus enemigos, sino también con sí mismo. Al ser quien posee al temible zorro de nueve colas en su interior, algunos de sus superiores, como **Yamato**, tienen que seguirlo a todas partes para contenerlo.

"La venganza no es justicia, es sólo un ciclo infinito que se repite. Debemos aprender a romper estos ciclos, o acabaremos muertos".

Naruto

Como puedes darte cuenta, la historia de **Naruto** es fascinante. Lo que te hemos contado aquí es sólo la punta del iceberg, está llena de giros y acontecimientos que te harán meditar acerca de la vida, el amor y la amistad. ¿Te has preguntado qué tan lejos estarías dispuesto a llegar por alguno de los dos sentimientos que hemos mencionado? Pues Kishimoto te llevará al límite de ellos, es en verdad un maestro.

Cada personaje tiene algo qué aportar a tu vida, principalmente se hace énfasis en dos aspectos: el primero es la superación, jamás darse por vencido, sin importar las circunstancias o lo que te digan otras personas. Nosotros somos los únicos que podemos cambiar nuestro destino, sin que dependa de nuestras habilidades, siempre podremos ser mejores.

Por otro lado, se tratan mucho los ciclos negativos, los cuales se tienen que romper para ayudar no sólo a personas cercanas a nosotros, sino también a todo el mundo. Por eso, en gran parte de la serie **Naruto** se esfuerza porque **Sasuke** rompa sus ciclo de venganza hacia Konoha, ya que si la realiza sólo generaría otra nueva línea de venganza, pero ahora en su contra. Sin duda, este anime es más que diversión durante media hora, es toda una enseñanza que Kishimoto desea que todos comprendamos y llevemos a la práctica.

Esperamos que hayas disfrutado de este Vistazo a Japón. Recuerda que esta sección la haces tú, así que no dudes en enviarnos tus recomendaciones o peticiones de las series que deseas ver en estas páginas, ya sea por correo electrónico, a clubnin@clubnintendomx.com, o bien por Twitter. Deseamos que pases un gran mes en compañía de tus amigos. Nos leeremos el siguiente número, con más sorpresas.

El Sharingan es una técnica ocular que sólo los integrantes del clan Uchiha tienen de nacimiento, gracias a ella pueden meter a sus adversarios en ilusiones que son capaces de volverlos locos. Un sólo minuto bajo esta ilusión puede representar cien años de sufrimiento para quien cae en ella, por eso todo mundo se cuida, pero al mismo tiempo desean tener esta ventaja en el campo de batalla.

esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES Y MÁS...

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

RAYO

¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x!

XRAY SCANNER

Simulador

BESO

¿Quieres saber qué tipo de besador eres?

LOGICA

Conoce tu nivel intelectual y compite con tus amigos.

OVNI

Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

INSECTO

Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

LEY

Conoce las leyes de Murphy.

GAS

¡Bromea con tus cuates!

COPA

Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

MENTIRAS

¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

CUERNO

Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

CUERPO

Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

ANIMAL

Descarga los mejores sonidos de animales

PAPEL

Capaz de leer tus pensamientos. Te dejará con el ojo cuadrado.

DE REGALO

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP ANIMAL

Estos productos son sólo para diversión.

JUEGOS

DE REGALO

Saca tus colmillos para demostrar tus habilidades en este apasionante juego de la saga Crepúsculo.

VAMPIRO

ESCANEA Y DESCARGA

NIEVE | DINGO | TESORO

YUMS | GUERRA | ROBOT

MOSQUETEROS | SUDOKU | NINJA

CHE | BEN | MINOTAURO | BETTY | INSECTOS | ROCKY | BARRAS | AVION

CAFE | NEUTRON | DOG | SHARK | TRES

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO VAMPIRO

Servicios sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO

HUEVO12

HUEVO11

HUEVO13

BEN5

BEN8

BEN2

BARRIO1

BARRIO4

BARRIO5

CHAVO1

CHAVO10

CHAVO17

BAKUGAN4

BAKUGAN10

BAKUGAN6

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al **42222**

DE REGALO

Ejemplo: CN FOTO HUEVO13

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

El costo por la solicitud SMS al servicio 42222 es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 8 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club solicitado. La navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica costo por entrega de contenido de $5.04 IVA incluido por descarga para juegos y $2.02 para imágenes. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 5340 2323/01800 700 3333. Responsable del servicio: Comercio Mas S.A. de C.V.
En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com.

By esmas móvil

Resident Evil: Revelations

Nintendo 3DS

Personajes y trajes del Raid Mode

Realiza ciertas misiones para activar a los nuevos personajes, así como sus trajes especiales.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Chris, traje 1 (nieve)	Termina el episodio 1-3 en el juego principal.
Chris, traje 2 (barco)	Llega al nivel 30 de jugador.
Jessica, traje 1 (nieve)	Alcanza el nivel 10 de jugador.
Jessica, traje 2 (barco)	Finaliza cada misión en la dificultad Trench.
Jessica, traje 3 (Terragrigia)	Llega al nivel 40 de jugador.
Jill, traje 1 (barco)	Finaliza el episodio 1-3 en el juego principal.
Jill, traje 2 (playa)	Alcanza el nivel 5 de jugador.
Keith, traje 1 (nieve)	Completa el episodio 4-6 en el juego principal.
Keith, traje 2 (cuartel)	Finaliza cincuenta misiones.
Morgan	Encuentra la salida real en la misión 21.
Norman	Obtén todas las armas raras.
O'Brian	Finaliza cada misión en la dificultad Abyss.
Parker, traje 1 (barco)	Completa el episodio 1-3 en el juego principal.
Parker, traje 2 (playa)	Alcanza el nivel de jugador 20.
Parker, traje 3 (Terragrigia)	Obtén un arma rara.
Quint, traje 1 (nieve)	Finaliza 100 misiones.
Quint, traje 2 (cuartel)	Llega al nivel 50 de jugador.
Raymond	Termina cada escenario en la dificultad Chasm.

Colores para el Raid Mode

Termina cada una de las misiones en alguna dificultad del Raid Mode con rango S, para cambiar el color de tu nombre. La misión 21 no es requerida.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Nombre azul	Rango S en todos los niveles de la dificultad Trench.
Nombre verde	Rango S en todos los niveles de la dificultad Chasm.
Nombre rosa	Rango S en todos los niveles de la dificultad Abyss.

Dificultades para el Raid Mode

En el Raid Mode podrás activar nuevas dificultades para las misiones al completar ciertos objetivos.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Dificultad Trench	Finaliza todas las misiones en la dificultad Chasm.
Dificultad Abyss	Completa todas las misiones en la dificultad Trench.

Escenarios para el Raid Mode

Mientras juegues en la campaña de **Resident Evil: Revelations** podrás activar escenarios para el Raid Mode. Dichas misiones se obtienen al acumular cierta cantidad de puntos en la historia principal.

RAID MODE	CÓMO CONSEGUIRLO
Misión de bonus 21	Finaliza el juego.
Escenas 1-7	Termina los episodio 1-3.
Misiones 13-17	Acaba los episodios 7-9.
Escenas 18-20	Completa los episodios 10-12.
Misiones 8-12	Finaliza los episodios 4-6.

Secretos

Si pensabas que ya no había más por descubrir en este título, estás equivocado. A continuación te mostramos algunos elementos nuevos que seguramente aumentarán tus horas de entretenimiento.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Dificultad Hell	Completa el juego una vez en modo Normal.
Escopeta Hydra	Finaliza el juego en la dificultad Normal o superior.
Lanzacohetes infinito	Acaba el juego en la dificultad Hell.
New Game+	Termina el juego en cualquier dificultad.

Tips

Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

© 2012 Konami

Sobreviviendo en la jungla

Vaya que éste es uno de los mejores juegos tanto del Nintendo 3DS como de la afamada serie **Metal Gear**. Sabemos que el camino de **Naked Snake** no es nada fácil, por eso preparamos unos tips para ayudarte con los pasos a seguir en esta aventura de espionaje táctico. No desesperes, recluta, tenemos todos los ángulos cubiertos, pero no hemos quitado el sabor al juego, hay sorpresas aguardándote ya sea siguiendo estos tips o después de haber terminado las misiones. ¡Así que prepárate con tu mejor camuflaje, porque la jornada no será un paseo por el jardín !

¿Y ahora por dónde?

Antes que nada, hemos notado que algunos jugadores se confunden con las direcciones en este tipo de juegos. Para evitar eso, lo primero que debes de hacer es familiarizarte con la brújula. La orientación que usamos en estos tips es:

Norte: Hacia arriba de tu posición.
Sur: Hacia abajo de tu posición.
Este: Hacia la derecha de tu posición.
Oeste: Hacia la izquierda de tu posición.

Las misiones

Metal Gear Solid 3D: Snake Eater puede ser jugado de varias formas. Es posible pasarlo casi todo sin eliminar a los soldados enemigos, o bien convirtiéndote en todo un mercenario de sangre fría y dejar limpios los escenarios de oponentes. Cualquiera de las dos opciones representa riesgos, depende de tu estilo cómo vas a cumplir cada una de las etapas. Nosotros nos enfocaremos en guiarte paso a paso por el camino correcto de principio a fin.

Operación: Virtuous Mission

Objetivo: Rescatar con vida a **Sokolov** y llevarlo al área de extracción (sí, es la misión del Demo).

Cuando inicias el juego, te preguntarán qué juegos de **Metal Gear** te gustan. Dependiendo de tu respuesta será el ítem que te obsequiarán, así que piénsalo bien antes de contestar.

• Dremuchij South

Lo primero que debes hacer es recuperar tu mochila. Tienes dos opciones: pasar pecho-tierra debajo del tronco que está hacia el Norte o irte por el camino del Este y deslizarte hacia el claro. Una vez en éste, sube al árbol y pasa por la rama hasta alcanzar tu mochila. Sencillo, ¿no? Ahora tendrás acceso a una pistola tranquilizadora equipada con silenciador; procura no usarla mucho, pues el silenciador se deteriorará con cada disparo. También tendrás acceso a algunos uniformes y pinturas con las que puedes camuflarte. En el camino puedes conseguir alimentos, como hongos y serpientes (de ahí el nombre del juego). Los alimentos te ayudan a recuperar tu estamina. Dirígete hacia el Norte.

• Dremuchij Swamp Land

En la siguiente área encontrarás algunos lagartos, ranas y lodazales. Puedes matar algunos reptiles para obtener tres raciones de alimentos de cada uno. Cruza el lodo rápido para que no te hundas y mueras ahogado. En la isla del centro hay un panal de abejas que puedes utilizar como alimento. Prosigue hacia el Norte.

• Dremuchij North

Aquí encontrarás a los primeros soldados enemigos. Depende de ti decidir cómo pasarlos sin ser visto, y esto es vital para cumplir varias misiones subsecuentes. Las opciones que tienes son:

- Pasar pecho-tierra sin que te detecten.
- Usar tu pistola tranquilizadora para ponerlos a dormir un rato.
- Usar técnicas de combate cercano (CQC).
- Golpearlos y dejarlos inconscientes antes de que puedan pedir ayuda por radio.
- Acercarte a ellos por la espalda para sujetarlos (Botón R). Una vez sujetos, puedes interrogarlos (*Pad* Izquierda), dejarlos inconscientes (*Pad* Arriba) o eliminarlos (*Pad* Derecha).

Puedes irte hacia el Este para llegar a un claro y conseguir aquí el rifle de francotirador SVD.

No olvides ver todas las escenas que pasan entre etapas, pues son interesantes.

• Dolinovodno

En esta área encontrarás un soldado al sur del puente y otros dos al Norte. Puedes acabar al primero mediante CQC y eliminar a los otros dos con el SVD. Otra técnica es disparar al panal de abejas que cuelga del árbol para que las abejas se encarguen de los soldados; pero si lo haces así, debes ser rápido para cruzar el puente antes de que los soldados regresen. Cruza el puente, y a la izquierda hay un paso pequeño. Pégate a la pared para llegar a un área donde encontrarás el Rifle XM16E1.

• Rassvet

Llegamos a las ruinas de un edificio en donde permanece cautivo a **Sokolov**. Tienes dos opciones: acabar con los guardias o utilizar tu camuflaje para llegar con el prisionero. Si te descubren, no te aproximes a **Sokolov**. Termina primero con los guardias. Dentro de las ruinas encontrarás la Escopeta M37. Después de conocer a **Ocelot** puedes eliminar a los guardias o dejarlos inconscientes. Si acabas a **Ocelot**, el juego terminará (no quieres cambiar la historia); en lugar de eso, agárralo y cuando lo sueltes te dará una trampa para ratones. Continúa ahora hacia el Sur para alcanzar a **Sokolov**.

• Dolinvodo

En este punto se activará la opción "Curar". Sigue las instrucciones cuidadosamente para utilizar los ítems correctos para cada situación y puedas curarte completamente. Una vez que te recuperes, la Virtuous habrá terminado, y comenzará la misión **Snake Eater**.

Operación Snake Eater

Objetivos: Encontrar y destruir el **Shagohod**; eliminar a **The Boss**.

• Dremuchij North

Una vez que **The Boss** dispare al vehículo, dos soldados vendrán a investigar y entrarás al modo de alerta. Usa el camuflaje para que no te vean y dirígete al Norte (recuerda que **The Boss** destruye tu arma, por lo que debes ser muy cuidadoso). Llegarás al área que ya habías visitado antes, ahora dirígete al Norte a Dolinovodno.

• Dolinovodno

Acaba con el guardia del puente. Ahora, cruza y encontrarás otro guardia. Termina con él y regresa al área al Oeste para obtener un nuevo uniforme para lluvia, una Medicina de Vida y unas Granadas de Humo. Ve al Norte para que prosigas con tu difícil misión.

• Rassivet

Llegarás al área en donde encontraste a **Sokolov**. Si obtuviste la Trampa de Ratones de **Ocelot**, la encontrarás en el mismo lugar (posiblemente con algo capturado en su interior). Ve al área que tiene muchas cosas para encontrar la Caja A. Dirígete a la izquierda de las ruinas donde está la escalera para obtener un Rifle AK-47. Después encontrarás un Detector de Minas en el cuarto que está abajo de donde encontraste a **Sokolov**. Entra al cuarto en donde estaba el rehén, para encontrar unos goggles térmicos y sal del cuarto para que comiences una escena más. El objetivo aquí es eliminar a los soldados del equipo de **Ocelot**. Para ello puedes usar tu Pistola M1911A1 o tu Rifle AK47 (si lo tienes). Si no quieres subir tu cuenta de cadáveres, usa la MK22. Una vez que termines con todos ve al área enrejada en la parte Noreste para continuar. Ahora ve a la parte Este para encontrar el útil Spray Antiinsectos (no lo venden por catálogo). En la parte Norte del edificio hay un pequeño corredor en la parte izquierda, ahí encontrarás la Pintura de Zombi. Ve hacia la reja en la parte Norte para dirigirte a Chyornyj Prud.

• Chyornyj Prud

En esta etapa hay algunos ítems, puedes encontrar Municiones de AK-47, WP y Granadas de Humo, en la parte inferior izquierda del mapa; Granadas Chaff y el uniforme Ga-Ko, en la parte este del mapa. Si quieres la Gorra de Cocodrilo, tienes que ir a la parte oeste del mapa, en donde encontrarás un tronco; sumérgete bajo de él para que salgas a un camino oculto. En el camino puedes encontrar algunas Granadas y Municiones para tu MK22. A la derecha del claro que encontrarás hay un árbol al cual te puedes subir. Sostente de la rama del árbol y avanza por el cable hasta que encuentres un segundo cable más abajo. Suéltate del primer cable y sujétate del cable inferior; síguelo hasta que llegues a una pequeña saliente. Ahí encontrarás la Gorra de Cocodrilo.

• Bolshaya Past South

Después de encontrar un hueco en la cerca electrificada mantente pecho-tierra porque encontrarás bastantes Minas Claymore. Para recogerlas pasa sobre ellas sin levantarte, podrás usarlas contra los enemigos.

El uso de los diferentes trajes es vital para pasar desapercibido en el juego.

Avanza hacia el Norte, hay una cerca electrificada; antes de cruzarla encárgate del perro guardián. Hay un guardia hacia el Este, puedes terminar con él cuando investigue al perro; ahora tienes la opción de irte por la izquierda o la derecha. El área de la izquierda es más rápida, pero no tiene nada interesante. En el área de la derecha hay un guardia y lodo que te matará si no lo pasas rápido. Una vez que te deshagas del guardia puedes encontrar aquí el uniforme Splitter. Para conseguirlo debes subir a la parte más al Este y pasar por el camino estrecho hasta una saliente que te permitirá avanzar a la siguiente área.

Adelante hay una puerta custodiada por tres guardias, dos de ellos a cada lado de la entrada y otro un poco más atrás. Para pasar rápidamente debes de terminar con los dos guardias al mismo tiempo. Lo más recomendable es dispararles en la cabeza con la MK22 o con la M1911A1. Encárgate del guardia siguiente y ve hacia la parte oeste de esa área para encontrar el uniforme Choco Chip en el hueco de un tronco. Sigue al Norte para llegar a Bolshaya Past Base.

• Bolshaya Past Base

Ésta es un área grande. Primero debes acabar con los guardias. Hay uno en el lado izquierdo, otros dos custodiando las ametralladoras al Norte y Sur, otro en la parte Sur del edificio del centro, otro patrullando cerca del helicóptero y otro custodiando el cuarto de armas. La forma más rápida es irte por el lado Oeste (sólo son dos guardias). Pero si logras acabar con todos, puedes subirte al techo del edificio en el centro y conseguir el Uniforme para Agua, la pintura facial de Nieve en uno de los túneles de tierra que rodean al mismo edificio y municiones para tu MK22. En el edificio central hay otra Trampa para Ratones, más municiones de MK22 y un Supresor para M1911A1.

Hay también tres almacenes de suministros: un almacén de comida, un almacén médico y otro de municiones. El de comida está directamente al norte del edificio central, y contiene una Trampa para Ratones, Raciones y una Barra de Calorías. El almacén médico está en la parte Noreste y tiene una Medicina de Vida, Medicina D, Bandas y Antídoto. El almacén de municiones está al noreste del almacén médico (hay un guardia ahí), dentro encontrarás Municiones de Ak-47, Granadas de Aturdimiento, WP, Granadas Normales, TNT y Municiones de M1911A1. Una vez que tengas todo ve al camino que está al Norte, a Bolshaya Past Crevice.

• Chyornaya Perchera Cave Branch

Si quieres avanzar rápido, puedes usar dos opciones para iluminar tu camino: encontrar una Antorcha o usar los Night Vision Goggles (Lentes de Visión Nocturna o N.V.G.). Para conseguir la Antorcha, ve hacia la derecha hasta que encuentres un hoyo en el camino. Escoge el camino más a la izquierda y ve pecho-tierra hasta que llegues a una caverna grande con agua. La Antorcha está en una pequeña saliente en la pared más al Este. Para conseguir los N.V.G. haz lo mismo, pero cuando entres a la caverna con agua ve al Oeste pecho-tierra hasta que llegues a una caverna circular con agua abajo. Los N.V.G. están al sur de esa caverna circular, así que no dudes, ve por ellos para que estés mejor preparado.

Hay varios Ítems que puedes encontrar en la caverna pero necesitas explorarla a fondo; aunque no son tan necesarios para seguir adelante. Estos ítems son: Municiones de AK-47, M1911A1 y Mk22, Batería, Jugo Antiinsectos, Medicina C y N.V.G.

• Chyornaya Perchera Cave

Hay pocos Ítems importantes en esta cueva. Sigue adelante y encontrarás dos caminos: derecha e izquierda. Escoge el camino de la derecha para los Ítems. Encontrarás Municiones de Mk-22 y el M37 que es una escopeta muy útil contra los enemigos y los jefes. Ya con estos Ítems ve pecho-tierra en el camino del Norte hasta que encuentres el Uniforme de Nieve. Ve al Norte para encontrarte con el jefe **The Pain**.

• Ponizovje South

En esta parte hay mucha agua en el camino y hay dos guardias volando por ahí. Procura que no te vean usando el Gorro de Cocodrilo. Si no lo tienes, usa el Uniforme para Agua y evita las luces buscadoras. Al final encontrarás dos rutas: la de la izquierda es opcional y puedes encontrar Municiones varias y el Rifle de Francotirador SVD, pero ten cuidado con los dos guardias que están por aquí.

• Ponizovje Warehouse: Exterior

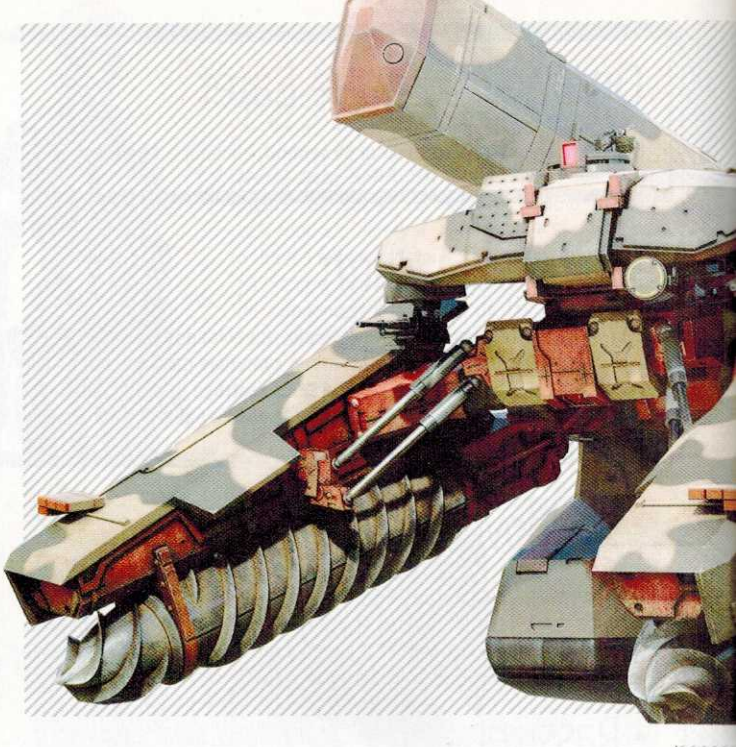
Esta área es pequeña pero puedes hacer varias cosas. Si no deseas enfrentarte a **The End** más adelante, equipa el Rifle SVD inmediatamente después de la escena y dispárale a **The End** antes de que salga de tu vista (sin embargo, deberás enfrentarte a la unidad **Ocelot** como reemplazo). Hay tres guardias aquí, puedes acabar rápidamente con ellos con el Rifle SVD. Claro que si no deseas que aumente tu cuenta de muertos, debes ser más cauteloso para pasarlos. Hay varios Ítems en el agua. Entra por la puerta de la derecha.

• Ponizovje Warehouse

En cuanto termines de subir las escaleras y pases por la puerta, agáchate para que no te vea el guardia que está abajo. Termina con él y ten cuidado con el otro guardia que se encuentra en las escaleras. Sube esas escaleras para salir y llegar a Graniny Gorki South.

• Graniny Gorki South

En esta área no hay enemigos, pero debes de tener cuidado con las trampas que hay por todos lados. Camina con cuidado para no activarlas. Muchas de ellas se activan por sogas puestas entre los árboles y otras son hoyos con camuflaje. Sigue hacia el Norte para salir.



• Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

Cuando llegues al exterior del laboratorio verás dos guardias y un perro al otro lado de la cerca. Acaba con ellos y ve hacia el lado izquierdo de la cerca para que encuentres un hoyo. Pasa por debajo, y en la esquina inferior izquierda del muro encontrarás un hoyo. Pasa pecho-tierra para entrar al Laboratorio sin que seas descubierto.

• Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls

Una vez dentro de los muros del Laboratorio verás dos guardias del lado izquierdo y otro del lado derecho. Encárgate de los guardias y equipa tu Uniforme de Científico. Puedes entrar de dos maneras: por la puerta del lado derecho o por un hoyo para ventilación del lado izquierdo del muro. En ese túnel encontrarás la Máscara de Oyama.

• Graniny Gorki Labs 1F

Ten presente que tu Uniforme de Científico no es perfecto. Puedes engañar fácilmente a los guardias, pero si te encuentras con un Científico de frente te delatará sin dudarlo. Si entraste por el túnel de ventilación, sal por la puerta enfrente de ti, luego ve al Sur y luego a la izquierda hasta el final del pasillo, luego al Norte y a la izquierda otra vez. Debes llegar al área central. Si entraste por la puerta principal, pasa enfrente del escritorio y sigue hasta que encuentres una puerta a la derecha al final del pasillo. Pasa rápidamente por el cuarto que parece una librería y sube por las escaleras. En el segundo piso encontrarás un cuarto pequeño al Norte con un Supresor de Mk22. Hay un baño, entra y patea la tercer puerta para conseguir el Uniforme de Vuelo. Saliendo del baño hay otra puerta que conduce a un cuarto en donde está el Uniforme Chocochip, que será bastante útil más adelante.

La misión de **Naked Snake** no es simple; si te atoras, usa estos tips y sabrás qué hacer después.

• Graniny Gorki Lab B1 West

Baja al nivel inferior, ve al pasillo y entra a la primera puerta del lado izquierdo. Nota que hay un científico ahí, pasa rápidamente para que no te descubra. Entra a la puerta al final del pasillo. De nuevo pasa rápido, hay varios científicos. Gira a la izquierda y pasa a través de la puerta. Enfrente de ti debe de haber una puerta blanca. Entra por esa puerta y conocerás a un sujeto llamado **Granin**.

• Ponizovje Warehouse

Todo está igual aquí, termina con los dos guardias y entra por la puerta roja que está cerca de la entrada principal. Al final del pasillo llegarás a Svyatogomyj South y podrás continuar con tu misión.

• Svyatogomyj South

Esta parte es muy confusa y difícil. Lo que debes hacer es ir hacia el Norte, hacia la siguiente área.

• Svyatogomyj West

Sigue hacia el Norte hasta que encuentres dos caminos: uno hacia el Oeste y el otro hacia el Norte. Toma el camino del Norte. Ten cuidado con la trampa en el suelo. Espera un poco antes de la trampa y aparecerá un guardia. Acaba con él y ve un poco al Noroeste, saldrá otro guardia; acábalo y adelante encontrarás dos salidas: una al Norte y otra al Noreste. Puedes irte directamente al Norte, pero en la Noreste encontrarás la M63, así que no te vayas sin tomarla.

• Syvatogomyj East

Casi al principio de esta área hay una desviación. Un camino va al Norte y otro al Este. Sigue el camino del Oeste hasta que llegues al techo de una cabaña. Equipa tu SVD y termina con los 2 o 3 guardias que están patrullando. Salta del techo y enfrente de ti verás una gran cabaña; entra en ella y encontrarás dos Granadas WP y la M63. Regresa a Svyatogomyj West y ve hacia el Norte.

• Krasnogorje Tunnel

Sigue el túnel hacia el Norte hasta que encuentres una escalera. Tardarás "un poco" de tiempo en subirla. Cuando por fin hayas llegado hasta arriba, sigue al Norte para que llegues a la base de la montaña.

• Kransnogorje Mountain Base

Salimos de la selva un rato y entramos al área montañosa. Es tiempo de ponerte tu Uniforme Chocochip y pintarte para el desierto. Ve al Oeste y luego al Norte, verás un guardia; elimínalo y sigue al Norte.

• Kransnogorje Mountainside

Tan pronto como entres a esta área saca tu Rifle SVD y mira al Norte. Verás un guardia en una saliente. Encárgate de él y sigue con cuidado porque hay otros dos o tres guardias. Sigue al Norte. Si destruiste al Hind en Bolshaya Past Base no tendrás mucho problema; pero si no, saldrá aquí para hacerte la vida imposible. Debes ir subiendo la montaña cuidándote de los guardias. Puedes evitar al Hind poniéndote pecho-tierra cuando pase o enfrentarlo directamente con los cañones antiaéreos. Al final llegarás a un lugar que parece una villa. Hay otro guardia al final. Ahora toma el camino Norte.

• Krasnogoreje Mountaintop

Tan pronto como entres a esta área verás un guardia a la izquierda. Entra a la trinchera que está a tu derecha. Sigue esa trinchera hasta el final y sigue a la izquierda. Encárgate de otro guardia y sigue al Norte. Hay otro soldado patrullando cerca del cañón antiaéreo. Sigue subiendo hasta que llegues a otra trinchera. Ten cuidado con otro guardia, sigue hacia la izquierda hasta una puerta roja.

• Kransnogorje Mountaintop

Ve al Sur hasta el final de la trinchera. Ten cuidado con un guardia equipado con lanzallamas. Sube adonde estaba el guardia y deslízate por la colina. Baja otros dos acantilados, y una vez ahí debes de ver una puerta roja detrás de ti, entra.

Las peleas con los jefes no son complicadas, pero deberás usar tus habilidades tácticas para vencerlos fácilmente.

• Groznyj Grad Southwest

Groznyj Grad es un cuartel secreto construido por Volgin, que tiene cuatro áreas. Hay guardias e Ítems en ellas. Como ahora estás en un área urbanizada, cambia tu uniforme y tu pintura facial. Si quieres conseguir todos los Ítems debes explorar todas las cuatro áreas. Comienzas enfrente de varias cajas cerca del hoyo por donde entraste. Sube por las cajas y encárgate del guardia. Camina al Norte hasta que llegues a una pared. Sigue la pared hacia la izquierda hasta que llegues a un almacén. Hay otro guardia aquí. Prosigue por el pasillo entre los almacenes hasta que llegues a una puerta roja. Para por ella para entrar a la siguiente área.

• Groznyj Grad Northeast

Tan pronto entres a esta área, ve a la derecha y luego a la izquierda. Verás un guardia patrullando y otro junto a unas cajas. Termina con el guardia que está entre las cajas y entra al edificio por otra puerta roja que está cerca de donde estaba el guardia de las cajas.

• Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing

Inmediatamente entrando usa tu Uniforme de Científico. Recuerda que, igual que antes, puedes engañar a los guardias pero no a los científicos; procura no pasar cerca de ellos. Tu objetivo es tomar el Uniforme de **Raikov**, por lo que debes de buscarlo. Una manera fácil de hacerlo es subir las escaleras que están al fondo. Ve hacia el Sur pasando por otras dos puertas y te encontrarás en un cuarto lleno de lockers. Espera pacientemente a que aparezca **Raikov**; elimínalo o noquéalo.

• Groznyj Grad Prison /Torture Room

Has sido herido en el ojo derecho y no hay forma de curarte. Si quieres evitar enfrentarte a varios **Ocelots**, entra al Menú de Curación y retira el transmisor con el tenedor que encuentras en el piso de tu celda. Hay tres formas de escapar de la celda:

1. Ve al Menú de Curación y saca la bala de tu pierna. Cuando lo hagas, saldrá una Cápsula de Muerte Falsa. Úsala cuando el guardia pase frente de la celda, y cuando entre a la celda, aplica la Cápsula de Revivir. Acaba con el guardia y escapa.

2. Llama por radio, usa la frecuencia 144.75 y la puerta se abrirá. El mejor momento es cuando el guardia esté en el baño.

3. Ve a la Vista de Supervivencia y gira a **Snake** durante un rato. Entonces, cuando salgas de esa vista, **Snake** vomitará. El guardia entrará a limpiar esto, y en cuanto lo haga acaba con él.

Una vez fuera de la celda, recoge los *Ítems* y corre por el pasillo hacia el Sur para escapar del edificio. Ahora dirígete a Groznyj Grad Northwest. Una vez ahí ve a la esquina Noreste y encontrarás unos tubos. Pasa pecho-tierra debajo de ellos y **Snake** automáticamente entrará a las alcantarillas.

• Groznyj Grad Sewers

Las alcantarillas están constituidas por diferentes áreas por las que pasas a través de pequeños hoyos. Cuídate de los perros y sigue hacia el Norte hasta el final de las alcantarillas. Durante todo el camino los fantasmas de toda la gente que has eliminado pasarán junto a ti. Si te tocan, perderás algo de vida. La longitud del río depende de cuánta gente hayas eliminado; ¿ves porqué era bueno pasar desapercibido?

• Tikhogomj

Desde el punto en el que inicias debes seguir el río arriba. Pero no lo puedes hacer directamente, por lo que debes ir siguiendo la ruta Este-Norte-Oeste. En este punto verás un tronco que cruza el río. Sube al tronco y estando cerca de la mitad salta al río y sigue la corriente. Llegarás a un área donde debes ir Este-Norte y seguir la corriente. Si no te quitaste el transmisor, tendrás que enfrentar a varios Ocelots aquí. Llegarás a una cascada. Sigue el camino estrecho que está junto para que llegues detrás de la cascada de este escenario.

• Tikhogomj: Behind Waterfall

Aquí simplemente debes ir al Norte por el largo pasillo hasta un cuarto con una escalera que te lleva de regreso a Groznjy Grad.

• Groznyj Grad Northwest

Aquí te encontrarás en la misma área que la entrada de las alcantarillas. La manera más rápida para regresar a los laboratorios sin esfuerzo es dirigirte al camión que está a la izquierda del área con la cerca roja y tiene la puerta abierta. Ahora sólo debes subir con cuidado al camión y equipa cualquiera de las cajas que tienes.

• Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing Hanger

Comienzas en una caja cerca de unas escaleras. Lo primero que hay que hacer es conseguir los Uniformes de Mantenimiento y el de Sneaking. Ellos están en un locker en donde mataste a **Raikov**. Para llegar ahí sube las escaleras que están cerca de ti, da la vuelta y sube las otras escaleras y sigue por el pasillo. Llegarás a la puerta que da a los lockers.

• Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing Hanger

El Uniforme de Mantenimiento funciona de la misma manera que el de Científico: puedes engañar fácilmente a los guardias, pero no a los Mecánicos, así que no te acerques mucho a ellos. Tan pronto como entres equipa el C3 y dirígete al área principal del Shagohod. Hay cuatro tanques donde necesitas poner el C3, están en el Este, Oeste, Noroeste y Noreste. Después de poner la segunda recibes una llamada de **Eva** en donde te dice que acaba de poner el C3 en el puente. Termina poniendo C3 en los otros dos tanques para acabarlos de una vez.

Cada etapa tiene su chiste, es posible que puedas pasarlas de formas distintas.

• Groznyj Grad

Ahora te encontrarás en la motocicleta de **Eva** durante un rato y tendrás Municiones ilimitadas para todas tus armas, así que no te limites. Si conseguiste el Uniforme Cold War, equípalo. No hay mucho que hacer aquí salvo disparar a los enemigos. Evita disparar al Shagohod debido a que no le causarás ningún daño. Una vez que pases las puertas del área principal llegarás a Groznyj Grad Runway.

• Groznyj Grad Runway

Te comenzarán a perseguir las motocicletas que también tienen un piloto y un artillero. Si no quieres que te cuenten muertes, dispara a los pilotos con tu Mk22. En cuanto al Shagohod, dispárale al área sobre la cosa roja para hacerle algún daño. Esto es útil porque ese daño se pasa a la siguiente batalla. Si te dispara misiles, saca tu M63 o Ak-47 y destrúyelos en el aire antes de que te alcancen o sufrirás las consecuencias.

• Grozynj Grad Rail Bridge South

Puedes terminar esta pelea sin daño, si eres rápido con el Lanzamisiles RPG-7 y la técnica de recarga rápida. Las dos cosas que necesitas saber es que manteniendo presionado el botón "L" podrás apuntar mejor en modo de primer persona, y la segunda es que inmediatamente después de que hayas disparado un misil presiona dos veces rápidamente el *Pad* hacia la derecha para que cargues inmediatamente el RPG-7 con otro misil. Utiliza ambas técnicas para disparar misiles frecuentemente a las orugas del Shagohod. Una vez que deje de moverse apunta al núcleo central para causarle daño. Continúa esto hasta que termines con la barra de vida del Shagohod y puedas proseguir con esta difícil misión.

• Pelea contra Volgin

Hay dos maneras de terminar esta batalla: la corta y la larga. La larga implica destruir las torretas de los lados. Mientras **Volgin** persigue a **Eva** en la motocicleta dispara a **Volgin** con un cañón antiaéreo, esto hará que se distraiga y se lance contra ti. Abandona el cañón y corre hacia la mitad del área. **Volgin** tiene tres ataques que son fáciles de esquivar. El primero es una carga de metralla; lo que necesitas hacer es correr hacia el centro en ángulo. Mientras sigas corriendo no te alcanzará. El segundo ataque es un gran rayo rojo que necesitas esquivar moviéndote a la derecha o a la izquierda. El tercero es un ataque con misiles que puedes detener casi inmediatamente con el M63. Después de un rato comenzará a perseguir a **Eva** otra vez. Repite la dosis. La forma fácil es correr debajo de **Volgin** cuando haga uno de sus ataques. Cuando estés detrás de él, carga una de tus armas (preferentemente el Rifle SVD para que le des en la cabeza). De esta manera, lo eliminarás rápidamente.

• Zaozyorje South

Hay muchos ítems aquí, sólo debes correr alrededor del área. Lo que necesitas hacer es guiar a **Eva** y mantener su estamina dándole constantemente de comer. Asegúrate de que su estamina esté al máximo antes de moverte. Probablemente necesitarás cazar para satisfacer su hambre. Ve al Sureste y constantemente llama a **Eva**, pero no camines muy lejos. Sigue la ruta: Oeste-Sur y llegarás al final. Ahora ve al Oeste y luego sigue la ruta al Sur; algunos enemigos te perseguirán. Como normalmente atacan en grupo, el RPG-7 y la Escopeta M37 son tus mejores opciones. Sigue a la siguiente área.

• Zaozyorje North

Ten cuidado, ya que hay muchos enemigos en esta área. En la primera área hay aproximadamente cinco enemigos. Sigue al Norte y encontrarás otros más. Acábalos y dirígete al Noreste para la salida.

• Pelea contra The Boss

Este combate se lleva a cabo en un campo de flores blancas, por lo que es importante que te cambies a algún uniforme y pintura facial blancas. Esconderte de **The Boss** es crucial; ella lo hará detrás de los árboles y te disparará en cuanto te vea. De vez en cuando tratará de golpearte. Anticipa sus movimientos para detenerla antes de que llegue a golpearte, para que la derribes y puedas dispararle en la cabeza. También puedes esconderte y dispararle a distancia, pero recuerda que en esta pelea sólo tienes 10 minutos, por lo que no debes perder mucho tiempo deteniéndote a platicar con **The Boss**.

¿Volverás al peligro?

Has acabado este difícil juego, pero como muchas veces pasa, es sólo el principio. Todavía hay cosas que descubrir y formas para pasar las escenas. Puedes ponerte retos propios, como no eliminar a nadie, o bien acabar con todos para hacer más difícil el pasillo de los muertos. Recuerda que hay más sorpresas, así que si llegas a atorarte en alguna parte, no dudes en escribirnos, te ayudaremos. ¡Buen trabajo, soldado!

Secretos

Para utilizar estos elementos de camuflaje elige la fase específica cuando vayas a iniciar un nuevo juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Camuflaje AUSCAM	Escoge "I like MGS1!".
Camuflaje de banana	Elige "I like MGS PEACE WALKER!".
Camuflaje de tigre del desierto y máscara de Rayden en los escenarios de inicio	Selecciona "I like MGS2!".
Camuflaje de DPM	Escoge "I like MGS4!".
Camuflaje Flecktarn café y verde en pintura de rostro.	Elige "I like MGS3!".
Camuflaje de granada	Selecciona "I like all the MGS games!".
Camuflaje de momia	Escoge "I'm playing MGS for the first time!".

Pintura de rostro y camuflaje

Además del camuflaje y la pintura que puedes encontrar durante la misión, muchas otras más serán obtenidas luego de terminar el juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Patrón de camuflaje AUSCAM	Completa el juego.
Patrón de camuflaje banana	Acaba el juego.
Pintura de rostro café	Finaliza el juego.
Patrón de camuflaje tigre del desierto	Termina el juego.
Patrón de camuflaje DPM	Completa el juego.
Patrón de camuflaje Flecktarn	Acaba el juego.
Pintura facial verde	Finaliza el juego.
Patrón de camuflaje de granada	Termina el juego.
Patrón de camuflaje de momia	Completa el juego.
Esmoquin	Acaba el juego.

Rangos

Dependiendo de tu desarrollo durante las misiones podrás activar ciertos rangos en cuanto termines el juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Gato	Termina el juego con 100 salvando tu progreso en 100 ocasiones o menos.
Camaleón	Finaliza el juego sin Alert Modes.
Cocodrilo	Completa el juego con 250 o más decesos.
Doberman	Acaba el juego en dificultad Normal, en menos de cinco horas con treinta minutos, sin continuar y con los requisitos Pichón.
Águila	Culmina el juego en cinco horas o menos.
Zorro	Termina el juego en la dificultad Hard, con menos de 35 veces de guardar tu archivo, tres alertas, sin utilizar los botiquines, sin continuar y con los requisitos de Pichón y Águila.
FoxHound	Extremo, 25 veces de guardar tu archivo, cinco barras de energía, sin utilizar los botiquines, sin usar ítems especiales, sin continuar y con los requisitos Pichón, Camaleón, Tortuga y Águila.
Sabueso	Finaliza el juego en cualquier dificultad en seis horas o menos, 10 alertas, sin continuar, no usar botiquines, sin ítems especiales.
Jaguar	Completa el juego con 50 continuaciones o menos, 36 o más alertas y 100 bajas o menos.
Sanguijuela	Acaba el juego con una sanguijuela pegada a tu cuerpo.
Pantera	Culmina el juego con 50 continuaciones o menos, 36 alertas o más y 101 decesos o más.
Pichón	Termina el juego sin aniquilar a nadie.
Escorpión	Finaliza el juego con 50 continuaciones o menos, 35 o más alertas y 100 o menos decesos.
Tarántula	Completa el juego con 50 continuaciones o menos, 35 alertas o menos y 101 o más decesos.
Tortuga	Acaba el juego con 20 heridas graves o menos.
Tsuchinoko	Culmina el juego con un Tsuchinoko en tu inventario.
Ballena	Finaliza el juego habiendo capturado a cada planta y animal.
Yoshi	Completa el juego y dispárale a cada figura de Yoshi que veas. Es válido aunque necesites terminar el juego en varias ocasiones.

¿TE UNIRÁS A LA REBELIÓN?

EMBÁRCATE EN UNA ODISEA ÉPICA PARA DESTRUIR A MEDUSA Y SU EJÉRCITO SUBTERRÁNEO, EN LA TIERRA FRENÉTICA Y COMBATE AÉREO.

EN EL NUEVO MODO MULTIJUGADOR* LIGHT VS. DARK, LA JUGADA DE LA MUERTE DE 3-ON-3 SE CONVIERTE EN UNA CACERÍA HUMANA PARA TRANSFORMARSE EN LA ÚLTIMA EXPERIENCIA.

kidicarus.nintendo.com/uprising/es

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.
*Se requiere conexión de internet inalámbrica de banda ancha para las características en línea. Para más detalles visita support.nintendo.com
© 2012 Nintendo. © 2012 Sora Ltd. Kid Icarus and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

VISITA Kaxan Media Group

Más de cien personas están enfocadas en la creación y desarrollo de propiedad intelectual.

Aquí se desarrolló el juego de El Chavo

Atendiendo la invitación de los directivos de Kaxan y Televisa Consumer Products, nos lanzamos a Guadalajara a visitar los estudios de esta desarrolladora mexicana.

Kaxan es un estudio de desarrollo de videojuegos, cortos y películas animadas. Cumplieron tres años de vida y su trabajo ha ido creciendo paulatinamente; iniciaron con trabajos pequeños, hasta sus actuales creaciones de mayor presupuesto. La visita fue con motivo del lanzamiento del juego de **El Chavo**, para Wii. Charlamos con Ricardo Gómez, CEO de Kaxan, quien nos platicó acerca de este trabajo, desde su concepción hasta su entrega para publicación. Aquí nuestra conversación.

Fans de Nintendo y Club Nintendo, trabajando. ¡Una grata sorpresa!

Club Nintendo: Ricardo, platícanos acerca del juego de **El Chavo.**

Ricardo Gómez: Bueno, primero fue pensar en un videojuego para toda la familia, que gustara a un niño de seis años y a su abuelo de sesenta. Buscamos la mecánica que usaríamos, decidimos hacer un *party game*, un juego para toda la familia, con minijuegos. Diseñamos más de 30 actividades que íbamos a aportar dentro del videojuego e hicimos unas pruebas en papel para ver qué es lo que iban a llevar, así comenzamos a seleccionar las mejores mecánicas. Hicimos pruebas, prototipos de cada uno de los juegos y los jugamos entre muchos para ver si eran divertidos, aburridos o qué tanta interacción teníamos con el usuario. Primero diseñamos todo el juego, después entró la gente de arte conceptual para armar los escenarios y personajes, su vestimenta. A partir de ahí, la gente de modelado en 3D comenzó a trabajar, ya que este juego está desarrollado en 3D, a diferencia de la serie de televisión, que es en 2D. De aquí nos fuimos a poner los escenarios con los personajes, para continuar con los programadores que hacen la interacción de todos estos elementos.

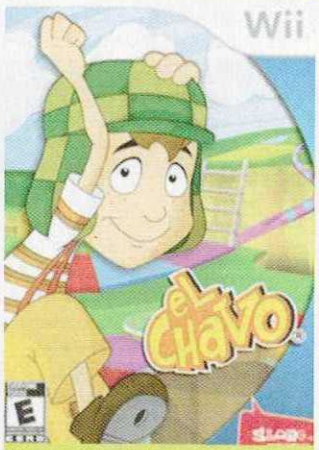
Club Nintendo: ¿Qué experiencia te dejó desarrollar para Wii, de Nintendo?

Ricardo Gómez: Creo que es una de las consolas más retadoras, porque no se basa en sus gráficos, si no en el entretenimiento, en que sea muy divertido el juego, que atrape al jugador y a la familia. Hay que hacerlo muy bueno y en un espacio de memoria más reducido. Fue una experiencia muy buena, porque se buscó ser eficientes cada vez más para que el videojuego fuera mejor y en menos espacio.

Club Nintendo: ¿Qué mensaje das a los consumidores y fans de **El Chavo del 8**?

Ricardo Gómez: Primero, estoy totalmente orgulloso de haber participado en el proyecto de un personaje tan querido en todo el continente americano, la gente de Chile, Argentina, República Dominicana, Panamá o Brasil lo reconocen. Es un personaje que lleva más de 40 años en el mercado; lo vivimos desde niños, y vemos que nuestros hijos ahora están disfrutando a estos personajes en televisión. Es un juego muy divertido, para toda la familia, entonces el mensaje es: que lo disfruten, lo hicimos más de cien personas durante más de dos años, con todo el cariño y tratando de sacar todas las tradiciones de Latinoamérica, para que lo puedan jugar en su casa. Lo de una feria tradicional de cualquier pueblo de la región latinoamericana puedes jugarlo ahora de manera interactiva con la más alta tecnología. Es para todos los países, para la gente de Latinoamérica que está viviendo en Nueva York, Seattle o Vancouver, en Canadá. Pensado en ellos, que lo disfruten.

Seguiremos en contacto con Ricardo para conocer sus nuevos proyectos, ya sea para videojuegos o cine.



Un nuevo desarrollo mexicano está en el mercado. Vamos a ver cuál es la respuesta de los jugadores.

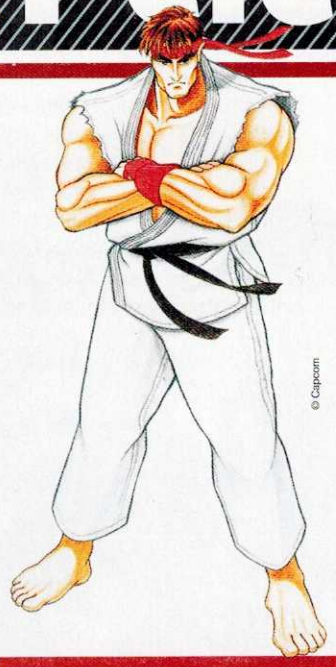
Si quieres ver y escuchar la charla completa, en donde se habla del trabajo de Kaxan Media Group, visita nuestro canal en YouTube.
www.youtube.com/revistacn

Información y oportunidades de trabajo en Kaxan:
www.kaxanmediagroup.com

El club de la Pelea

¡A luchar!

El sendero del verdadero peleador nunca termina realmente... Si no me crees, observa a **Ryu**, que no tiene casa, no se rasura, no come, ¡vaya, ni siquiera tiene zapatos! Bueno, nosotros no iremos tan lejos, pero sí tenemos que estar al día y practicar constantemente para no oxidarnos y mantener nuestro nivel en todo tipo de juegos de pelea, ¿no crees? Hola, soy Panteón, nuevamente vamos a ver algunas de las cosas más interesantes acerca del desafiante género de las peleas callejeras que tanto nos gusta. Así que deja de lanzar *Hadokens*, mejor disfruta de El Club de la Pelea de este mes.



© Capcom

¿Cómo ser mejor que los demás?

Antes que nada, voy a contestar esa pregunta que me han hecho varios de mis colegas jugadores de peleas, pues me dicen que por más que practican incansablemente siguen sirviendo de trapeador cuando enfrentan a varios oponentes. Pues bien, les diré que, de inicio, ninguno de nosotros es invencible, pero existe una clave para dominar a aquellos que se creen demasiado buenos en lo "último de lo último" de los juegos. Reside exactamente en eso: que sólo juegan los títulos más recientes en los que los personajes ejecutan poderes del tamaño de la pantalla y hacen combos alucinantes. El punto es que al esperar que juegues de la misma manera, estarán preparados para contraatacar sin mucho esfuerzo, pero si les cambias la jugada, la balanza se irá a tu favor, y su poderío y confianza en conocerlo todo será su perdición definitivamente.

Pues bien, para explicarlo mejor, me refiero a que si recuerdas bien, antes **Chun-Li** no lanzaba poderes, **Scorpion** no cambiaba de estilo de pelea, e inclusive no se podían lanzar poderes combinados entre dos personajes. Ahí está la clave que te dará la ventaja. Si te pones a practicar con los títulos viejitos, recordarás que debías medir mejor a tus contrincantes, los saltos y el momento justo que podías detener un *Shoryken* con una Patada Media bien medida. Entonces, al jugar sin tantas "bondades" de los títulos de hoy no podrán tomarte la medida y los sorprenderás sin problemas.

Por otra parte, nos confiamos demasiado en usar poderes, súpers, combos y demás cosas similares, que te dejan indefenso debido a que ya te están esperando para contraatacar. El chiste es que si cambias constantemente (aunque no de manera sistemática) tu forma de jugar, evitarás que se aprendan tus movimientos y podrás sorprender a los adversarios. Por ejemplo, puedes comenzar el primer *round* usando todos los poderes, pero en el segundo evitar a toda costa emplearlos para que no te midan. Ahora que también es posible hacerlo al revés (lo cual funciona muy bien con oponentes contra quienes nunca has jugado), pues si en el primer *round* no usas ni un solo poder ni combo, creerán que no sabes hacerlos y se confiarán demasiado, por lo que en el segundo enfrentamiento los dejarás boquiabiertos al usar todos tus combos, poderes y demás.

Como siempre, todo es cuestión de gustos, pero yo te doy estos consejos para que tengas un poco de ventaja legal durante un encuentro. Asimismo, es una forma muy divertida para convivir con tus amigos -y al mismo tiempo muy desafiante- variar la reta con nuevas reglas, como jugar sin combos, poderes o súpers. Además, es algo diferente: los desafiará a intentar ganar sin recurrir a lo que ya están acostumbrados. En juegos como **Capcom vs SNK 2 EO**, es posible crear *Grooves* específicos en donde decides si usas poderes y habilidades como rodar, esquivar, etcétera. ¡Inténtalo, verás que mejorarás en todos los aspectos y estarás listo para cualquier juego!

© SNK

Mortal Kombat

El mejor de la serie

Pasemos ahora a unas dudas que me han hecho favor de enviarme respecto de esta intensa serie que ha sido muy controvertida desde que llegó a las Arcadias en 1992 (yo era un chavito que veía a los **Caballeros del Zodiaco** e iba a las farmacias a jugar **Street Fighter II** en esos días). Una de las preguntas es muy específica respecto de la saga, y es cuál creo que es la mejor entrega de toda la franquicia. En lo personal, pienso que a pesar de que he disfrutado enormemente todas las entregas, **Mortal Kombat II** es mi favorita en cuestión a los juegos en 2D de **MK**. Asimismo, hablando de cuando ya es posible moverse en un plano tridimensional, definitivamente creo que el mejor es **Armageddon**, especialmente porque incluye a TODOS los peleadores, tiene el modo de editar luchadores y muchas cosas más, como el excelente modo Conquest.

Claro que todos tenemos gustos distintos, pues varios amigos me dicen que es mejor el **MK: Trilogy** que el **II** debido a que tiene más personajes y es más rápido, lo cual es cierto. Por mi parte, creo que lo que me hace preferir el **II** es que no se complica tanto, y por ende, se disfruta más; igualmente, los combos que se logran tienen más mérito que sólo ejecutar secuencias difíciles de memorizar. En el caso de los 3D, algunos consideran al **4** como un mal título, pero yo opino que es cuestión de conocerlo y aprenderlo a jugar, específicamente cuando logras unir los poderes para ejecutar combos. Podría definir como mi favorito de la "vieja escuela" al **II**, y al de la nueva era a **Armageddon**, como los mejores. Y si te preguntas sobre los juegos alternos, pasaremos a eso enseguida. Sigue leyendo.

Cronología canónica

Otra duda común es sobre cuáles juegos están incluidos en la línea de tiempo canónica de **Mortal Kombat**, pues con la salida de tantas secuelas, versiones, *remakes* y el más reciente *Reboot* de la serie hay muchas incógnitas en este sentido. Voy a tratar de explicarlo con una línea de tiempo incluyendo juegos alternos y demás; ojo, las versiones con el mismo nombre para varios sistemas son simplemente tomadas como adaptaciones. Por ejemplo, **Mortal Kombat** de Arcadia, SNES, Genesis y GB, pues son técnicamente el mismo juego. De igual manera, veremos los juegos que no entran en dicha continuidad, así como los alternos.

Línea de tiempo oficial

• Mortal Kombat: Special Forces

El primer juego cronológicamente hablando. Aquí, **Jax** debe detener a **Kano** y a su banda de maleantes, los **Black Dragon**.

• Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

La historia previa al primer torneo, en donde el protagonista es **Sub-Zero**.

• Mortal Kombat

El primer torneo en el que **Liu Kang** resulta vencedor, y **Goro** es derrotado.

• Mortal Kombat: Shaolin Monks

Situado entre los eventos del primer y segundo torneo, en este juego **Liu Kang** y **Kung Lao** son los protagonistas principales.

• Mortal Kombat II

Segundo intento de **Shang Stung** por apoderarse de la Tierra; primera aparición de **Shao Khan**.

• Mortal Kombat 3/Ultimate/Trilogy

La reina **Sindel** es revivida, en un nuevo intento por reclamar la Tierra.

• Mortal Kombat 4/Gold

El dios caído **Shinnok** entra a escena ayudado por el hechicero **Quan Chi**.

• Mortal Kombat: Deadly Alliance/ Tournament Edition

Los hechiceros **Quan Chi** y **Shang Stung** fundan una alianza para acabar con **Liu Kang** y **Shao Khan**, por lo que **Raiden** renuncia a su estatus de dios para proteger la Tierra.

• Mortal Kombat: Deception

El Dragon King **Onaga** ha resucitado para reclamar su trono y conquistar todos los reinos, por lo que un nuevo campeón ha sido designado por los dioses para detener a **Onaga**.

• Mortal Kombat: Armageddon

La ferocidad de los combates ha alcanzado un nivel crítico, por lo que los Elder Gods han encomendado que uno de sus hijos, **Taven** o **Daegon**, decida el destino final de los guerreros al igual que el del universo de **Mortal Kombat**. La historia canónica termina aquí con un final sin resolver o como se le conoce en la industria del entretenimiento: *Cliffhanger*.

Juegos considerados fuera de la serie original

-Mortal Kombat vs. DC Universe

Este juego es un *crossover*, en él los personajes de **Mortal Kombat** deben enfrentarse a los de los cómics de DC.

-Mortal Kombat

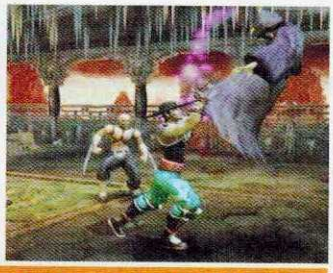
Después de un cambio drástico en los propietarios de los derechos de la franquicia, **Mortal Kombat** fue el nombre de una nueva entrega que funciona como *Reboot* de la serie, pero el juego no está considerado como canónico (en primer lugar porque no continúa los eventos de **Armageddon**) y tampoco fue bien recibido por los fans.

Uno de los factores importantes que han hecho grande a la serie es su increíble historia, que está llena de héroes y villanos carismáticos.

© Midway

A seguir con los desafíos

Hemos llegado al final del Club de la Pelea por esta ocasión. Como podrás darte cuenta, cualquier historia de un buen juego puede echarse a perder cuando el dinero se interpone, y las secuelas, reinicios y demás variables llegan para acabar con el brillo de una serie tan buena como **Mortal Kombat**, o **KOF**, de la cual hablaré pronto. Por fortuna, habemos quienes no seguimos el juego y nos quedamos sólo con la cronología oficial, lo cual es la mejor idea para evitar perder el gusto a una saga. No olvides seguir practicando como te comenté, pronto verás los resultados. Si tienes cualquier comentario o tema que desees ver publicado, escríbenos sin pena a: clubnin@revistaclubnintendo.com, o bien síguenos en Twitter: @RevistaCN. ¡Hasta luego y buenas retas!



Los juegos de la serie han tenido una evolución notable, y mientras unos han pasado de moda, otros siguen siendo jugados por los fans de la serie como si hubieran acabado de salir.

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine

En esta entrega de El Ojo del Cuervo nos concentraremos en una serie de televisión que ha cobrado fuerza entre los espectadores, ya sea por lo bien adaptado del guión o por la acertada dirección que le han dado los realizadores para mantenernos al filo del asiento durante varios meses. Por supuesto, me refiero a la creada por la compañía estadounidense AMC, **The Walking Dead**, que se basa en el cómic escrito por Robert Kirkman y publicado por el sello Image Comics. En este caso, tenemos una congruente adaptación que recién acaba de terminar su segunda temporada dejando un magnífico sabor de boca a los fans, pero ¿qué es lo que seguirá en esta franquicia? ¿Acaso llegará a los videojuegos?

The Walking Dead

Robert Kirkman comenzó su carrera en los cómics en 2000 con **Battle Pop**, pasando por **Invincible** en 2003 y muchos otros títulos más, pero fue **The Walking Dead** la creación que le dio mayor proyección. Se trata de una publicación mensual en blanco y negro (de aproximadamente 24 páginas por edición) que retrata las escalofriantes aventuras de un grupo de sobrevivientes de un Apocalipsis zombi que afectó prácticamente a todo el mundo. La temática principal gira en torno a **Rick Grimes**, un patrullero genérico de Kentucky que no destacaba en su profesión pero que deberá hacerse de las agallas necesarias para no caer en la locura, pues no sólo su familia, sino también el resto de un grupo de sobrevivientes depende de él como su líder y soporte. Poco antes de la pesadilla, **Rick** y su compañero **Shane** ponen un retén en la carretera para detener a un sospechoso, lo que deriva en un tiroteo que termina dejando en coma a **Rick** luego de recibir un disparo. Tiempo después, el patrullero despierta para encontrarse solo en el hospital, no hay rastros de personas... hasta que al abrir una de las puertas se encuentra con el horror que se volvería cotidiano de ahora en adelante: ¡los muertos cobraron vida! ¿Por qué?, no se lo explica **Rick**, pero de algo está seguro... debe ir en busca de **Lori**, su esposa, y **Carl**, su hijo, antes de que sea demasiado tarde.

Para finales de octubre de 2010 la compañía AMC presentó el primer capítulo de la serie de televisión, brindando mayor carácter a los personajes y realizando un magnífico trabajo de adaptación. Tanto efectos especiales como maquillaje son dignos de aplaudir, más aún cuando ves este espectáculo en 1080p en tu pantalla. Aquí, Andrew Lincoln (**Afterlife**, **Strike Back**, **Lie With Me**) encarna a **Rick Grimes**, mientras que Jon Bernthal (**Law & Order: Criminal Intent**, **How I Met Your Mother**, **Boston Legal**) da vida a **Shane**. Tanto el cómic como la serie de TV tienen mérito propio; si checas ambas, gozarás plenamente de esta historia de zombis. De hecho, no se trata de una adaptación fiel a la pantalla, pues aunque mantiene múltiples elementos del cómic (incluso muchas de las viñetas son idénticas a ciertas escenas), también cambia en menor o mayor escala algunos de los eventos ocurridos al grupo de sobrevivientes. Incluso, hay personajes que conocerás en papel, pero no en la pantalla y viceversa (por ejemplo, los hermanos **Dixon**, **T-Dog**, **Randall** o el **Dr. Edwin Jenner** fueron incluidos únicamente en televisión), así como también zonas o lugares que son modificados, adaptados o reemplazados para darle un giro inesperado, aunque al final del día mantengan la línea original.

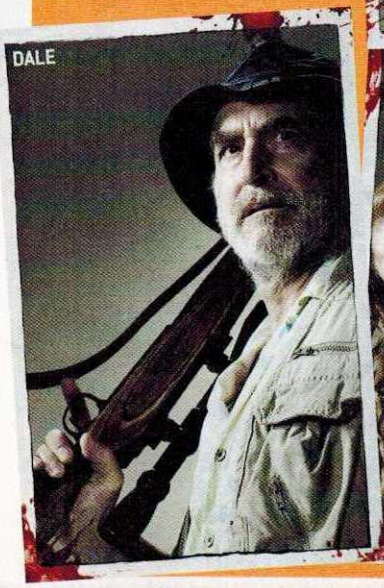
Otra de las diferencias es que en el papel no se andan con rodeos; es decir, las situaciones las resuelven con mayor rapidez, mientras que en TV lleva algunos capítulos. También, decidieron agregar más dramatismo y escenas climáticas para captar la atención del televidente. A la fecha, van casi un centenar de números de cómics y, prácticamente, el final de la segunda temporada de televisión, sólo abarca hasta el 12, cuando el grupo se ve forzado a abandonar la granja de **Hershel**. Nos queda claro que Frank Darabont, realizador del programa, pretende explorar más las situaciones para intensificar la incertidumbre natural de los protagonistas que cada vez estarán más en movimiento.

© 2010-2012 AMC

Una de las impresionantes tomas que cobran vida del cómic. **Rick** entra a la ciudad de Atlanta para buscar a su familia, pero pronto se da cuenta de que las esperanzas podrían ser pocas, pues las calles están repletas de zombis o 'caminantes' que están ansiosos de dar un mordisco a quien se aproxime (con vida).

Cada uno de los personajes va evolucionando en su personalidad al adaptarse en una situación en donde el débil... no sobrevive.

Salvo ciertos cambios mínimos, el perfil de los protagonistas se apega a lo que puedes observar en los cómics, pero eso no significa que ocurran las mismas situaciones o decisiones.



Rumbo a la tercera temporada

La primera temporada tuvo seis episodios, y fue claro cómo el auditorio quedó atrapado por la constante acción y tensión que se veía en pantalla. Desde que **Rick** despierta del coma, para luego montarse en un caballo e ir a Atlanta en busca de su familia, todos los capítulos están cargados de emociones, retratan la dura vida de un momento caótico donde los terrenos están desiertos... o infestados de zombis... los medios de comunicación han dejado de transmitir o publicar, la policía abandonó sus puestos, el gobierno se desconoce si sigue en pie... y los militares parecen estar muy lejos de todo lugar. En fin, pareciera que la esperanza -irónicamente- ha muerto, pero no para este grupo de sobrevivientes, que harán todo lo que sea necesario para salir avante incluso en las situaciones más adversas.

El cierre de temporada es impresionante, deja con ganas de continuar disfrutando de la acción. Cabe destacar que aquí el grupo llega al Centro de Control de Enfermedades de Atlanta, para encontrarse con el **Dr. Edwing Jenner**, quien les explicará un pequeño pero muy importante detalle que más adelante será relevante, en especial casi al final de la segunda temporada de TV y justo en el volumen 15 del cómic. Se formulan nuevos cuestionamientos que darán un giro interesante a la teoría de cómo reviven los muertos.

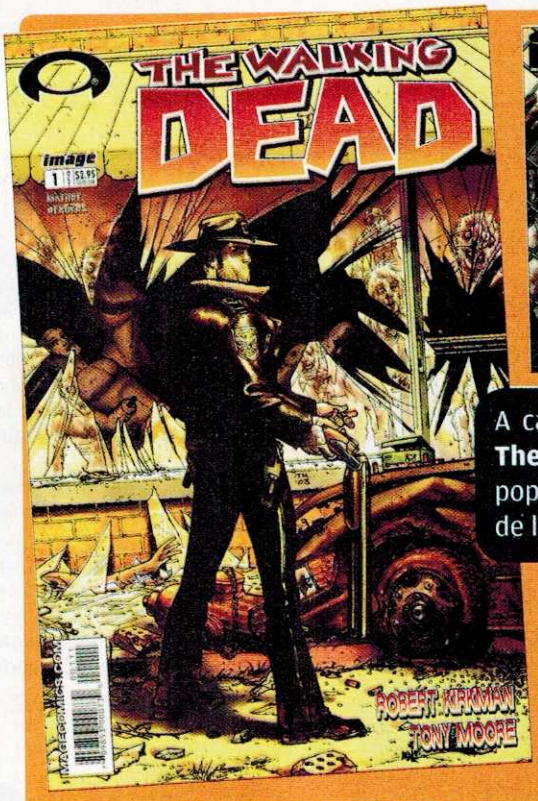
© 2010-2012 AMC

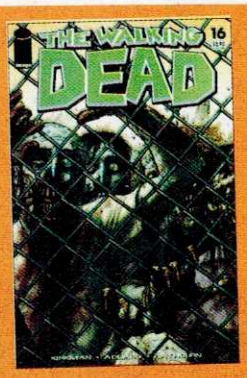
Podría parecer broma, pero los actores que personifican a los zombis deben entrar a un curso especial para aprender los movimientos y gesticulaciones típicas de un zombi. ¡A eso se le llama dedicación!

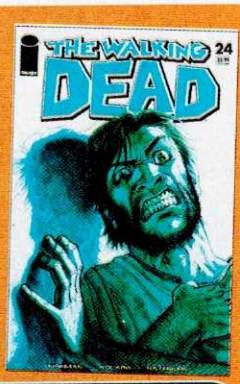
La segunda temporada de **The Walking Dead** comenzó en octubre de 2011, y contó con 13 episodios que si bien no comenzaron con la agilidad y dinamismo que destacó en la primera, tuvo un repunte para la segunda mitad de la ronda de episodios. Culminó en un verdadero espectáculo de constantes emociones concentradas mayormente en los últimos tres episodios. Por supuesto, aquí también hubo discrepancias con el cómic, más que nada en personajes como **Otis**, **Shane** y, claro, la pequeña **Sophia**, a quien se pasan buscando durante los primeros capítulos de la temporada, aunque en el cómic jamás se aleja del grupo. O por ejemplo, **Tyresse**, personaje clave del cómic, no aparece en la pantalla -por lo menos hasta ahora-. Sea como fuere, es innegable que **The Walking Dead** es un fenómeno que dará muchísimo más en el futuro, no por nada rompió récord de *rating* para AMC en el final de la segunda temporada, con más de nueve millones de telespectadores, incluso superando a la exitosa **Mad Men**.

Los nuevos personajes

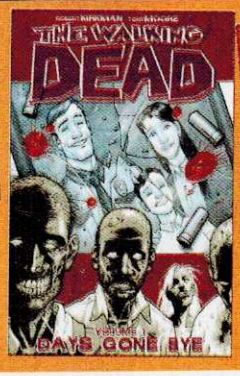
Los realizadores ya anunciaron que **The Walking Dead** renovó para una tercera temporada, que iniciará en octubre próximo, aunque todavía no se menciona cuántos capítulos tendrá o si encontraremos nuevos personajes, situaciones o lugares que ya se hayan visto en el cómic. Mientras tanto, ya es un hecho que **Michonne** (interpretada por Danai Gurira), misteriosa mujer que se vale de una filosa katana para defenderse, además de hacerse acompañar por un par de caminantes, será de las grandes aportaciones al *show* de TV, así como también se une David Morrissey para dar vida al **Gobernador**, uno de los personajes más sádicos y sombríos del cómic que tendrá mucha relevancia en esta próxima temporada, cuando **Rick** y su grupo logren llegar a su próxima parada... la prisión.

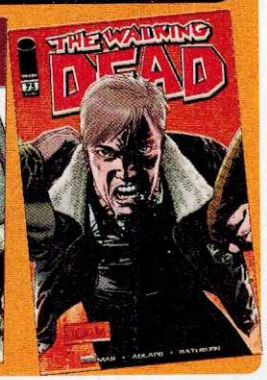






A casi 10 años de su estreno en cómic, **The Walking Dead** sigue creciendo en popularidad, así que se convertirá en una de las series más longevas.





Lógicamente se parte del contexto de los zombis de Romero; sin embargo, la historia va tomando su propio camino. Aquí no hay superhéroes, sólo humanos que harán lo posible por luchar para mantenerse con vida.

© 2003-2012 Image Comics / Robert Kirkman

© 2010-2012 AMC

Hershel, un veterinario y granjero, se vuelve uno de los personajes importantes para la segunda temporada en televisión.

Los zombis invaden la red social

Hace unos días se estrenó una adaptación en forma de videojuego para Facebook, con lo cual la red social se prestará para una gran batalla zombi. Tú mismo serás uno de los protagonistas que defenderá su territorio de este Apocalipsis. Es claro que podrás encontrarte con ciertos personajes de la serie original, también es destacable que no se tratará de una aventura lineal y predecible para los fans del cómic o TV, pues aquí habrá vertientes adicionales que tendrás que descubrir para aumentar tu conocimiento de este universo creado por Kirkman. El estilo del juego será similar a los tradicionales que ya conoces de esta red social, aunque aquí principalmente tendrás dos actividades básicas. La primera es encargarte de formar un "campamento" y mantenerlo libre de criaturas. Y dos, comúnmente tendrás que adentrarte en las sombrías calles o bosques para obtener alimento, armas o cualquier objeto que pueda servir para sobrevivir. Otra de las características es la posibilidad de interacción con tus amigos al adentrarte en sus campamentos para apoyarlos en caso de que los 'caminantes' decidan caerles por sorpresa.

El videojuego fue desarrollado por la compañía Eyes Wide Games, quienes en su historial tienen proyectos como **CSI: Crime City**, **Storage Wars** o **Stumble Champs** (puedes echarles ojo igualmente en Facebook), así que si ya te aburriste de cosechar tus vegetales o de hacerla de Al Capone, tendrás un pretexto interesante para pasar el tiempo mientras se estrena la tercera temporada en televisión.

¿Llegará a Nintendo?

Otro de los rumores que se han sembrado recientemente es la posibilidad de adaptar el juego de **The Walking Dead** para consolas, que saldrá próximamente. Se ha dicho que podría llegar a Wii U como una descarga digital, tal como ocurrirá con sus competidores, pero por ahora no hay certeza de ello. Esta entrega se encuentra bajo el desarrollo de Telltale Games (**Tales of Monkey Island**, **Sam & Max Beyond Time & Space**, **Back to the Future**, entre otros) y estará disponible esta primavera.

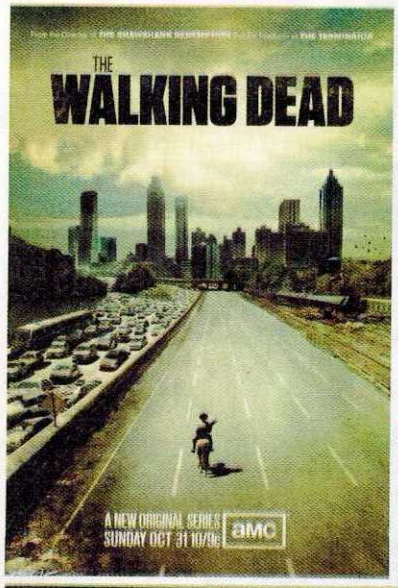
Se trata de una aventura de horror que consta de cinco episodios, ubicada justamente en la época que vive el oficial **Rick Grimes**, y describirá las hazañas de nuevos sobrevivientes y su lucha por escapar de la catástrofe de Atlanta, así como de las zonas circundantes que ya han sido plagadas por los caminantes. Por supuesto, las situaciones se desarrollan en una línea alterna, pero ocasionalmente cruzarás caminos con el grupo de **Rick Grimes** para darle más interacción con la historia original, y claro, se enfoca en los elementos del cómic más que en lo que ves por televisión. Espero que se llegue a contemplar la edición para Wii U, o por lo menos para Wii.

© 2012 Eyes Wide Games

Por ahora ya tenemos este par de videojuegos, pero ¿qué tal quedaría una edición de **TWD** para Nintendo 3DS? O una versión tipo **Resident Evil 6** para aprovechar las cualidades del Wii U? Ojalá que los desarrolladores se animen y nos sorprendan con algo.

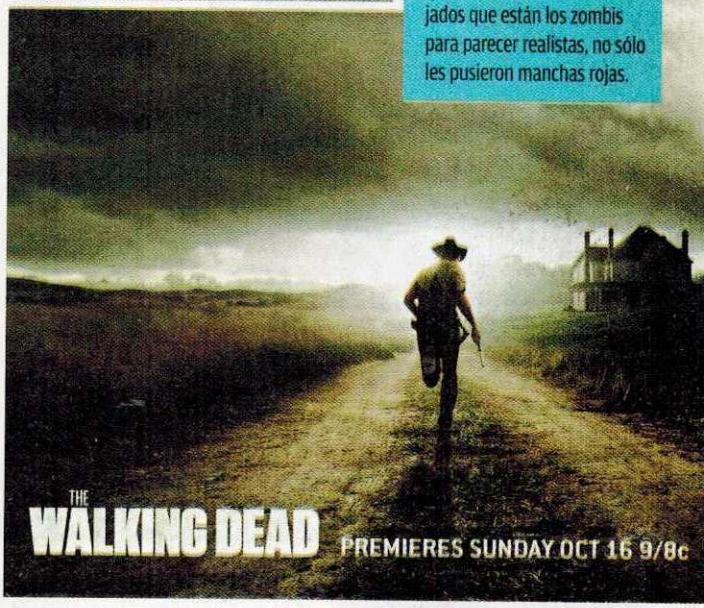
© 2012 Telltale Games

Aquí podemos apreciar una de las grandes batallas que enfrentarán los sobrevivientes en su visita a la prisión... ¡se ve impresionante!



© 2010-2012 AMC

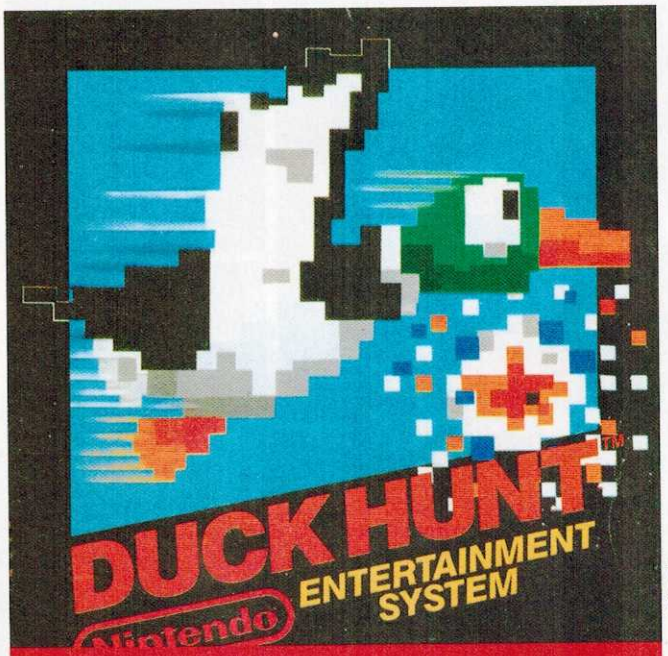
El año pasado **The Walking Dead** ganó un Emmy en la categoría de mejor maquillaje, y no es para menos pues basta con ver lo bien trabajados que están los zombis para parecer realistas, no sólo les pusieron manchas rojas.



En conclusión

Quizá la temática de zombis se ha visto saturada en los últimos años, pero en este caso se logró crear la atmósfera adecuada para hacer interesante la trama, no por nada próximamente cumplirá su edición cien en cómic y, claro, la tercera temporada en televisión. Los personajes van creciendo y adoptando diferentes posturas ante el nuevo estilo de vida, siempre en constante cambio... en movimiento continuo. Aquí es donde entra la psicología de cada sobreviviente, y es evidente cómo el Apocalipsis zombi va modificando su conducta, la forma de actuar y de tomar decisiones tanto básicas como profundas, al mismo tiempo que deciden instaurar nuevas leyes e intentar formar nuevamente una sociedad que no se desplome hasta caer en el salvajismo. ¿Cuál es mejor, serie o cómic? Es una pregunta difícil, pues como dije antes ambas se complementan, por lo que te recomiendo que eches un ojo a ambas versiones y, claro, a los videojuegos, pues de esta forma tendrás un horizonte más detallado del mundo creado por Kirkman.

¡Esto es todo por ahora, cuatachos! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@revistaclubnintendo.com, o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México DF. ¡Hasta la próxima!



© Nintendo

¿Cuáles juegos brillan en tu colección?

A lo largo de la historia de nuestra revista hemos conocido a muchos amigos lectores que nos han sorprendido por las joyas de antaño que engalanan sus colecciones. Para muestra, basta con ver la sección Club Nintendo, en donde varias amigas y amigos nos envían sus fotos en las que nos muestran qué tan impresionante es su gusto por Nintendo. En este mes quisimos hablar acerca de ciertos títulos que definitivamente resaltan dentro de cualquier colección y que son difíciles de conseguir por una u otra razón, como por ejemplo **Super Mario Bros.** y **Duck Hunt**... ¿Qué dices? ¿Que todos los tenemos porque venían con el NES? Lo sabemos, pero ¿qué tal los cartuchos por separado? A esto es a lo que nos referimos, así que veremos algunos de los títulos más escurridizos que hay de varias consolas, ¿nos acompañas?

Nintendo Entertainment System

Comencemos con el legendario sistema de 8 bits, que por ser tan antiguo tiene muchos juegos que hoy día son difíciles de encontrar. No obstante, cabe mencionar que aun si un cartucho es complicado de ver a la venta, puede que no sea un juegazo realmente. Como ejemplo, tenemos los nefastos títulos de la compañía Wisdom Tree, que a pesar de que son rarísimos y pésimos, no valen la pena ni para decir "los tengo".

Castlevania III: Dracula's Curse

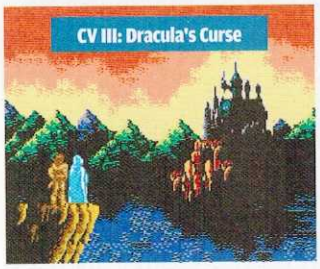
Éste no es sólo uno de los mejores juegos del NES, ¡sino también de toda la saga inmortal! Afortunadamente, ya está en la Consola Virtual del Wii, pero tenerlo físicamente es algo sumamente especial. Curiosamente, hubo una promoción cuando salió en la que ganabas un viaje a Transilvania al castillo de **Drácula**, ¿te imaginas?

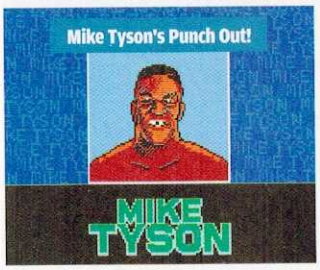
Little Samson

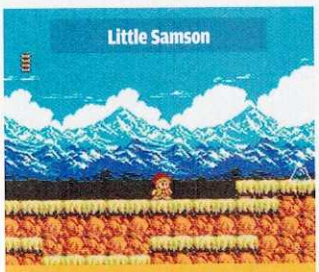
Este juego es una muestra de que no son imprescindibles las secuelas para que un concepto sea extraordinario. **Little Samson** fue un gran título de acción que no pide nada a las series más populares; lamentablemente, hoy es sumamente difícil de encontrar y no hay planes para que aparezca en la Consola Virtual.

Mike Tyson's Punch Out!

Después de los escándalos que le costaron su prestigio, el gran **Mike Tyson** perdió su buena imagen y una nueva versión de este juego fue lanzada sin él como estelar. Esto ayudó a que el cartucho original con **Mike** se convirtiera en un clásico difícil de encontrar y que pocos pueden tener como una joya en sus colecciones.







Estos son tres clásicos de 8 bits que todo coleccionista debe tener.

Super Nintendo Entertainment System

Aun con la llegada de nuevos sistemas en 3D y formas de jugar innovadoras, los cartuchos del Super Nintendo tienen un encanto especial que no ha sido realmente alcanzado. Juegazos como **The Magical Quest: Starring Mickey Mouse** siguen sorprendiéndonos por su gran calidad, pero más que nada por el sentimiento tan emotivo que nos hacen experimentar jugarlos una y otra vez.

Chrono Trigger

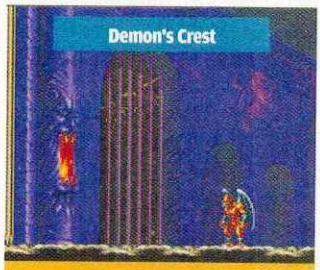
Este singular título fue desarrollado por el afamado Dream Team, que juntó a genios de la industria para crear una experiencia que trasciende más allá del tiempo. Conseguirlo es sumamente difícil en cartucho original de SNES; si lo haces, lo verás a precios estratosféricos, inclusive más caro que un juego de Wii o N3DS.

Final Fantasy III

Muchos saben que este título fue conocido en Japón como **Final Fantasy VI**, pero pocos tienen la fortuna de poseer uno de los cartuchos originales de este grandioso RPG que hoy día se consigue muy caro, especialmente si está en buena condiciones y completo, con instructivo y caja. Sin duda, es uno de los mejores de la serie.

Demon's Crest

Capcom lanzó increíbles aventuras que aprovechaban toda la capacidad del SNES con o sin chips especiales. En el caso del magnífico **Demon's Crest**, se valió del poder del sistema para ofrecer un título magnífico que se caracteriza por su estilo sombrío y por que es uno de los mejores del SNES y su franquicia original: **Gargoyle's Quest**.



Los juegos del SNES se distinguen por su emotividad y calidad sin par.

Nintendo 64

La innovadora forma de jugar en mundo en 3D en tiempo real ofreció aventuras más allá de los límites de los sistemas anteriores, y vimos numerosas entregas de series populares llevadas a un nuevo nivel en tercera dimensión. Algunos cartuchos de N64 son actualmente complicados de encontrar, especialmente porque hubo pocos, o bien fueron ediciones de colección.

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

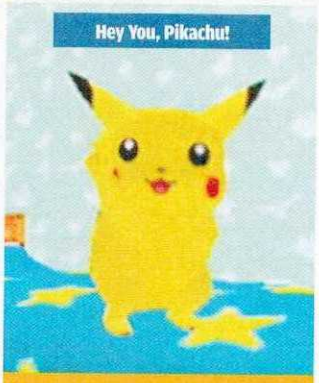
Éste es un juego legendario, literalmente, que ha visto muchas encarnaciones en varios sistemas, pero pocos tienen la fortuna de contar con el cartucho dorado de N64 que salió hace ya varios años, pues también hubo uno gris, que es el más común. Podrás ver este ítem de coleccionistas en ciertos aparadores, pero a precios bastante altos.

Bomberman 64: The Second Attack

El primero de los juegos de **Bomberman** para el N64 fue bueno, pero definitivamente el segundo fue mucho mejor, pues contaba con una historia más interesante y un divertidísimo modo *multiplayer*, en el que sólo los más hábiles resultaban vencedores. Es una lástima que sea tan difícil de conseguir actualmente y no esté descargable.

Hey You, Pikachu!

La popularidad de este **Pokémon** amarillo estaba en su grado más alto cuando lanzaron este juego que incluía un micrófono para controlar al monstruo de bolsillo por medio de voz. Actualmente, es difícil conseguirlo (quienes lo tienen no lo sueltan), y más con el paquete del Nintendo 64 temático de **Pokémon**.



Grandes franquicias tuvieron una gran evolución en el Nintendo 64.

No se trata de sólo jugar y botar los cartuchos o discos, hay que saber valorarlos, elegirlos y conservarlos en óptimas condiciones siempre.

Game Boy / Game Boy Color

Decidimos juntar ambos sistemas en una sola categoría, pues son sumamente similares. Los juegos para estas consolas portátiles son difíciles de conseguir, especialmente por un *boom* de piratería en esos días, por lo que ahora son artículos de colección, y más los tres clásicos portátiles que te presentamos a continuación.

Castlevania Legends

Juego que no sólo es difícil de tener porque hubo relativamente pocos cartuchos a la venta, sino también porque alcanzó un grado de valor mayor después de que a Koji Igarashi se le ocurriera quitarlo de la línea del tiempo de la saga. Éste es un cartucho que si lo llegas a ver, no debes dudar en adquirirlo, pues es sumamente complicado de conseguir.

Shantae

La bella genio del Game Boy Color tuvo su primera aparición en una aventura llena de color que está considerada como uno de los mejores títulos del sistema. Hay quien dice que éste es el cartucho más caro del GBC, en subastas por Internet llega a alcanzar precios muy altos. Por fortuna, la secuela se puede descargar, por una módica cantidad.

Metal Gear Solid: Ghost Babel

Éste es uno de los títulos más difíciles de ver a la venta de la serie **Metal Gear**, aun más que los de NES. No se trata sólo de un cartucho raro, sino también de uno de los mejores del sistema por su *gameplay* excepcional que lo convierte en una joya para los fans de la serie y coleccionistas. Ojalá lo lanzaran para la eShop; crucemos los dedos.

Estos juegos son bastante difíciles de encontrar y alcanzan precios altísimos.

Game Boy Advance

El último de los sistemas de la línea Game Boy tuvo bastantes títulos que sobreexplotaban franquicias, que la verdad no se vendían ni a golpes. En contraste, las compañías que supieron aprovechar sus ventajas lanzaron grandiosas series y títulos únicos que demostraron una vez más que siempre se pueden hacer bien las cosas si se tienen ganas. Gracias al poder del sistema, algunos títulos del SNES llegaron, como **Super Street Fighter II Turbo Revival**, el cual se juega muy bien en el sistema portátil.

Golden Sun / Golden Sun 2

Juntamos ambos títulos de la serie porque son una misma historia continúa y los dos son buenísimos y difíciles de adquirir. A pesar de que la secuela de estos dos cartuchos salió para el NDS, no superó la genialidad ni sentimiento de estas dos entregas que engalanan cualquier colección digna de un buen conocedor. Hay quien opina que fueron los mejores juegos del sistema.

Super Monkey Ball Jr.

Después de haber sido recibido exitosamente en el Nintendo GameCube, esta singular serie fue llevada al GBA para regocijo de los fans, aunque no tuvo el mismo impacto que su hermano mayor. A pesar de todo, resulta complicado encontrarlo aun en tianguis y tiendas de coleccionistas. Tal vez sea porque no lo quieren dejar ir los fans de la genial serie **Super Monkey Ball**.

En el GBA vimos buenas adaptaciones y grandiosos juegos originales.

Metroid: Zero Mission

Este *remake* del original **Metroid**, de NES, tuvo una aceptación increíble. Hoy resulta casi imposible ver el cartucho original a la venta, pues definitivamente están dentro de las colecciones de los fans de **Samus Aran**, y no creemos que lo vayan a querer vender por nada del mundo. Al menos, podemos esperar que sea lanzado para la eShop.

Tener videojuegos difíciles de conseguir no quiere decir que deban ser forzosamente títulos de antaño. Hay algunos que nos evaden bastante, aun siendo de las consolas contemporáneas.

Nintendo GameCube

Tiene pocos años que el "Cubo" estaba en el clímax de su popularidad; no obstante, muchos títulos no son fáciles de hallar, aun cuando en los puntos de venta comunes para clásicos todavía haya juegos del sistema para que los adquiramos. Es posible ver un sinnúmero de títulos de deportes y algunos populares, pero otros se agotaron y actualmente sólo aquellos que los apreciaron en su momento los tienen bajo llave.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Tanto la versión de Nintendo GameCube como la de Wii estuvieron a la venta casi al mismo tiempo, pero por razones obvias muchos optaron por preferir la de Wii debido a la popularidad del sistema. El resultado fue inesperado, pues hoy ya no encuentras tan fácilmente la versión de GCN, que actualmente resulta un artículo de colección para los fans.

Phantasy Star Online Episode 1 & 2 Plus

La versión original de este compendio de SEGA todavía se puede ver en algunos locales, inclusive en tianguis y mercados. Pero la edición que salió después, la **Plus**, no fue tan conocida, aun por los fans de la serie. Si la llegas a ver en subastas en Internet, tendrás que pensar bien antes de intentar adquirirlo, pues su precio es bastante alto.

Fire Emblem Path of Radiance

Los juegos de estrategia por turnos no siempre tienen la aceptación de todo el público. Por ende, es lógico que no hagan tantas unidades como para juegos más populares. Aunque la serie **Fire Emblem** gozó de cierta fama, fue después de la aparición de **Ike**, en **Super Smash Bros. Brawl**, que este juego fue buscado y ahora ya es toda una joya para coleccionistas y fans de la saga.

Ciertos títulos del GCN se convirtieron rápidamente en artículos raros.

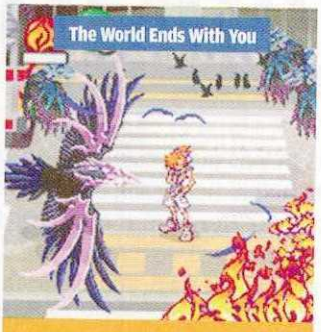
Algunas series tienen entregas que cuestan más trabajo conseguir que las demás; mucho más, cuando se trata de ediciones especiales, versiones alternas o compendios.

Nintendo DS

Con este sistema portátil pasó lo mismo que con el Nintendo GameCube: a pesar de que todavía no pasa tanto tiempo de su auge y que aún salen títulos como los **Pokémon Black** y **White**, ciertos juegos pasaron casi desapercibidos al grado de que ni siquiera llegaron a las tiendas. Aquí tenemos algunos ejemplos de títulos que a pesar de que son conocidos -y de que hicimos artículos sobre ellos-, extrañamente son difíciles de encontrar actualmente.

The World Ends With You

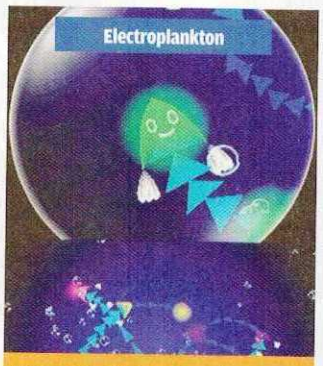
Este juego cuenta con garantías de calidad, como haber sido desarrollado por Square Enix y nuestras propias opiniones respecto de su genial *gameplay* e interesante historia. Lamentablemente, era bastante complicado verlo en tiendas, y ahora es todavía más difícil comprarlo. Así que si lo ves y eres fan de los RPG, es una compra segura y valiosa.



Por alguna razón este juego es difícil de conseguir aunque es de NDS.

Electroplankton

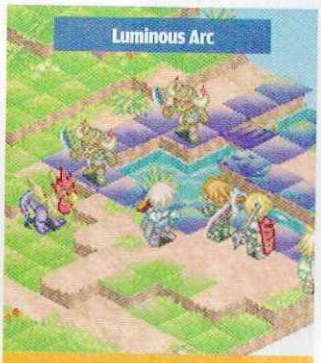
Es sumamente curioso y original **Electroplankton** nos ofreció una manera de crear música bastante interesante y divertida. Podías pasar horas y horas "jugando" con él sin cansarte; curiosamente, ya no lo vimos en los aparadores, y como pasa con varios juegos, hoy es un clásico difícil de encontrar. Si te agrada la música y lo ves, no lo dudes: cómpralo.



Este singular título no tuvo la respuesta que merecía, pero hoy es un clásico.

Luminous Arc

Un interesante RPG táctico de Atlus que nos sorprendió por su genialidad y buen estilo, aderezado por su excelente música y personajes memorables. A pesar de todo, también pareció que nunca llegó a las tiendas, y por increíble que parezca, no es tan fácil verlo a la venta. Muchas veces pasa que los sacan de los estantes para dar paso a franquicias más populares, lo cual es una pena.



Los RPG y de estrategia escasean al poco tiempo de salir al mercado.

Estos dos juegazos están separados por un intervalo de varios años, pero ambos son piezas de colección que sólo pocos tienen la fortuna de poseer.

Nintendo Wii

Podrías pensar que resulta risible que la consola casera actual también tenga juegos difíciles de conseguir debido a que todavía se siguen lanzando títulos a la venta. Pero las apariencias engañan, existen algunos títulos como **Samurai Shodwon Anthology** que son increíblemente buenos pero difíciles de encontrar. Por esta razón, es importante que tengas un ahorro para que en cuanto salga un título que te agrade, lo busques en su momento y lo compres antes de que sea tarde.

The King Of Fighters Collection: The Orochi Saga

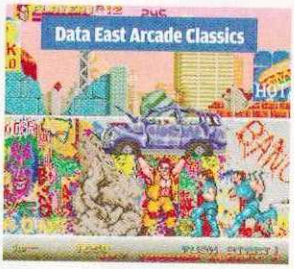
Ya hay algunos títulos descargables de esta singular serie, pero no es lo mismo tenerlos por separado que toda la saga **Orochi** en un mismo disco lista para la reta del fin de semana, ¿no crees? Debido a lo difícil que resulta encontrarlo, hasta podrías pensar que sólo salió en Japón, pero no fue así: tuvo lanzamiento en América, ¡pero es todo un logro encontrarlo!

Data East Arcade Classics

Esta difunta compañía lanzó unos juegazos para Arcadia divertidos y desafiantes. Si es una genial idea lanzar compendios con los títulos que de otro modo sería difícil tener, lo es más cuando hablamos de Data East. El lado malo es que ver físicamente esta colección es tan raro como lograr que un **Ent** (los árboles antropomórficos de **The Lord of the Rings**) diga un trabalenguas.

Ju-On: The Grudge

Basado en las películas del mismo nombre, este terrorífico título nos sorprendió por ser uno de los mejores juegos del género, que son relativamente escasos. Pero al igual que otros, tal vez no gozó de una buena distribución o simplemente se agotó en la primera semana de venta. Sea cual sea la razón, **Ju-On: The Grudge** desapareció justo como sus espectrales personajes.

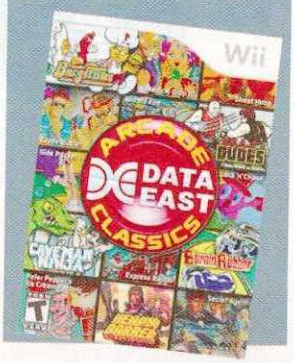


Así es, hasta hay juegos de Wii que ya son clásicos casi inconseguibles.

¡De colección!

Como podrás ver, son sólo algunos ejemplos de cada consola de Nintendo que si los tienes, puedes sentirte afortunado y orgulloso, como el compendio de Data East, que es muy raro. Notarás que no hablamos del Virtual Boy, pero es lógico que todos los juegos de este sistema son de colección, tanto como la consola en sí. No olvides que puedes seguir mandándonos fotos con tus colecciones, para que todos vean qué tan aficionado eres a tus series favoritas y cuáles títulos raros tienes.

¡Nos estamos leyendo!



EL ARTE de Tekken 3D Prime Edition

Uno de los títulos de peleas más aclamados en la historia de los videojuegos es **TEKKEN**, que cuenta actualmente con dos juegos para consolas portátiles de Nintendo y próximamente lo veremos como un de los grandes exponentes en Wii U. Mientras esto último ocurre, te dejamos la información de varios de sus personajes principales, así podrás conocer un tanto de su historia.

Asuka Kazama

Ella es prima de **Jin Kazama**. Su primera aparición ocurrió en **TEKKEN 5** y desde entonces se ha convertido en una gladiadora recurrente en el torneo. Su inclinación al combate la heredó de su padre, quien le enseñó el arte de la defensa, también le inculcó valores como la justicia e integridad y, claro, luchar sólo por batallas que tengan justificación. Su voz en japonés corresponde a la actriz Shiraishi Ryoko.

Jin Kazama

Nació el 4 de junio de 1986 y ha sido el protagonista principal de la serie, así como también ocurrió en la película *Live Action*. Es hijo de **Kazuya Mishima** y nieto de **Heihachi Mishima**. Su entrenamiento corrió por cuenta de **Jin**, su madre, quien lo instruyó en el arte del karate y otras técnicas niponas. Sus principales enemigos son **Heihachi**, **Kazuya**, **Eddy Gordo** y **Hwoarang**.

Hwoarang

Desde Korea llegó a **TEKKEN** otro gran peleador, **Hwoarang**, quien domina la técnica del Taekwondo gracias a las enseñanzas de su maestro **Baek Doo San**. Él entró al tercer Torneo del Puño de Hierro para enfrentarse a **Jin**, y vengar la muerte de su maestro.

Lars Alexandersson

Se trata de uno de los personajes más recientes en entrar a la serie. Su llegada ocurrió en **TEKKEN 6**. **Lars** es líder del comando **TEKKEN Force** y sus misiones en contra de la corporación G le dieron su renombre. Además, es hijo de **Heihachi Mishima** y hermano de **Kazuya**.

© 2011 Namco Bandai

Alisa Bosconovitch

Es una androide (fabricada el 30 de octubre de 1994) que llegó para refrescar la variedad de personajes en **TEKKEN 6**, su estilo de pelea es el combate humanoide-ciborg **Boskonovitch**. En su arsenal, cuenta con dos potentes motosierras. Actualmente, se desempeña como la guardaespaldas de **Jin Kazama**.

Marshall Law

Marshall ha estado en el combate desde el primer juego y dicen que su aspecto está basado en Bruce Lee. Además de **TEKKEN**, llegó a aparecer en los juegos Urgan Reign, junto con **Paul Phoenix**. Nació el 22 de agosto de 1960, su estilo de lucha es el Jeet Kune Do.

Armor King

Un poderoso peleador de origen mexicano. **Armor King** es luchador profesional y ha demostrado su talento desde el original **TEKKEN**, aunque actualmente es el hermano del original **Armor King** pues este último fue aniquilado hace algunos años. Además, se trata del mentor de **King**, otro mexicano héroe del cuadrilátero.

Christie Monteiro

Originaria de Río de Janeiro, Brasil. **Christie** es alumna de **Eddy Gordo** en el arte de la capoeira. Su primera aparición fue en **TEKKEN 4**, cuando buscaba pistas para dar con el paradero de **Eddy**. Uno de sus mayores enemigos es **Bruce Irving**. En la película de *Live Action*, ella apoyó a **Jin Kazama** mientras combatían en el Torneo del Puño de Hierro.

Kazuya Mishima

En toda la serie de **Tekken** no existe un personaje más equilibrado que **Kazuya**, no sólo tiene la fuerza de **Heihachi**, sino que además por su velocidad puede crear combos verdaderamente temibles, al grado de derrotar a sus rivales con un par de combinaciones. Es toda una máquina de destrucción.

Zafina

No te confíes por su aspecto inocente, **Zafina** puede poner las cosas a su favor en un parpadeo gracias a sus rápidos movimientos. Pelear contra ella puede ser todo un dolor de cabeza, si no sabes cómo alcanzarla: todo el tiempo corre por el escenario buscando el momento para golpear.

Leo

No, no es **Rock Howard**; de hecho, no es hombre, se trata de una mujer (resulta muy común que la gente se confunda por su estilo de vestir y nombre). A pesar de que tiene tan sólo 19 años de edad, esta chica puede enfrentar a quien sea y salir con la victoria gracias a sus diversas técnicas de combate.

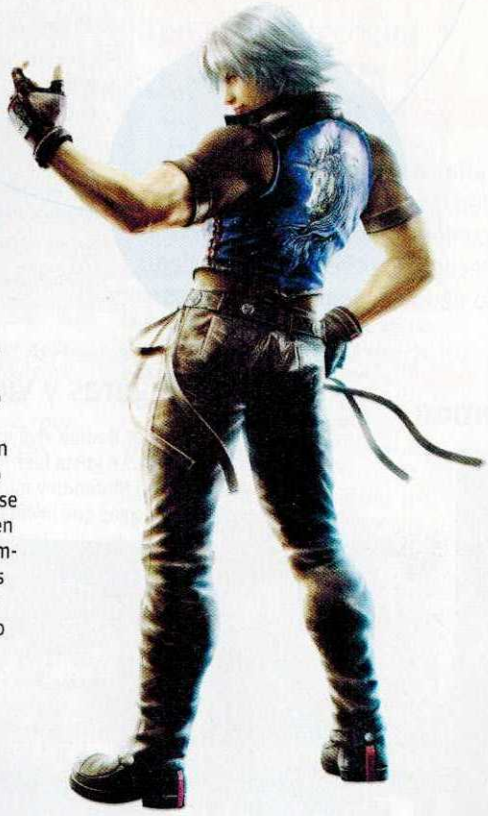
Anna Williams

Es hermana de **Nina**, pero no por ello se llevan bien. Su relación es de odio y rencor, ya que compitieron desde niñas para ser la favorita de su padre, pero al morir éste se quedaron solas, culpándose una a la otra de los brutales hechos y refugiándose en las batallas, que tanto las apasionan.

© 2011 Namco Bandai

Lee Chaolan

Durante su infancia, pasó una de las pruebas más difíciles de su vida, la pérdida de sus padres. Estaba sólo en el mundo hasta que **Heihachi** vio en él algo especial y lo adoptó, de ahí que se haya desarrollado en el ámbito de los combates. ¿Tendrá celos de **Kasuya**? Sólo lo descubrirás jugando esta obra.



Julia Chang

Ella es la hija de **Michelle Chang**, otra gran combatiente del torneo **TEKKEN**. Sin embargo, tras su misteriosa desaparición, Julia toma su lugar en las posteriores entregas, intentando encontrar respuestas del paradero de su madre. Tan bella como letal, **Julia** es un gran personaje, puede enfrentar a cualquier rival, sin importar lo fuerte que sea.

Heihachi Mishima

Es uno de los personajes principales de la saga, padre de **Kazuya** y abuelo de **Jin**, lo que nos habla de su edad pero al mismo tiempo de su gran experiencia en el campo de la pelea, donde domina el karate, técnica con la que pretende ganar este torneo y demostrar que pese a sus ocupaciones administrativas en su compañía sigue siendo el número uno.

Lili

Con tan sólo 16 años de edad, **Lili** lleva una vida cómoda ya que su padre es un magnate, nunca se preocupa por dinero pero se ve interesada por las artes marciales, por lo que decide entrar al torneo Tekken para probarse a sí misma su lugar en la vida. Le espera un gran reto.

© 2011 Namco Bandai

CLUB NINTENDO

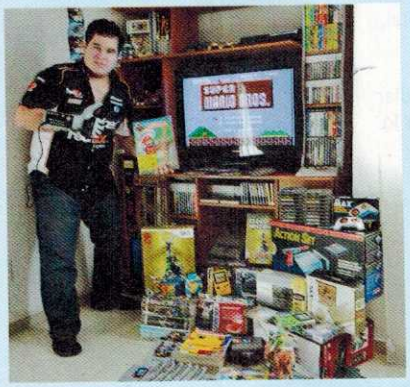
Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Como todos los meses, hemos recibido muy buenas fotografías de colecciones, así como también de *cosplay* y dibujos. Recuerden que también pueden mandarnos fotos de creatividades alusivas a Nintendo que ustedes mismos hagan, o cualquier otra forma de expresar su pasión por la revista CN y Nintendo, en general. Les recomendamos que nos envíen sus datos completos, acompañados de un breve comentario de lo que implican sus fotos.

Siguiendo los juegos de Nintendo

Desde la época del NES

Carlos Antonio Fernández nos envía las fotos de su amplia colección de videojuegos. Incluso hasta muestra su Power Glove y la revista número uno de Club Nintendo.



***Cosplay* de dos franquicias de Nintendo**

TLOZ y Pokémon

Melissa Gutiérrez nos envía sus fotos desde Guadalajara. Tiene 16 años, y el *cosplay* es uno de sus mayores *hobbies*. Aquí la vemos en su traje de **Saria** y de entrenadora **Pokémon**.

Coleccionista de Pokémon

Figuras y videojuegos

Keilor Roman vive en Pérez Zeledon, Costa Rica. Le gusta leer mes a mes la revista Club Nintendo y muestra su colección de consolas que inició desde el Nintendo 64.

Gran colección de figuras

De Super Mario Bros.

Kevin Cajilema es fan de todos los personajes del Mushroom Kingdom, y nos lo demuestra con esta foto de sus figuras. ¡Muy bien!

Un cuadro dedicado a Mario y Luigi

Verdaderos fans del plomero

Catalina Oro y su primo, Lucas Salinas, son seguidores de Club Nintendo; aprovecharon las imágenes de la revista para crear este homenaje.

Entretenimiento en 3D

Y buena lectura con CN

Luis Alejandro Arce, de Hidalgo, México, nos manda la imagen de su colección de videojuegos y revistas.

Dibujando a los clásicos

De Super Mario Bros.

Aquí les mostramos los dibujos de Alejandro Cáceres, quien a sus 13 años nos escribe desde Santiago de Chile para mostrar su talento y juegos favoritos.

Nintendo GameCube
Juegos y revistas

Gerardo Gallardo ha coleccionado la revista Club Nintendo desde el año 2000, aquí nos muestra su colección de videojuegos de GameCube.

Fan de The Beatles
Y de Nintendo

Miguel Ángel García Marcos nos manda esta foto desde Toluca, Estado de México, con su colección de videojuegos de Wii y revistas Club Nintendo.

Figuras, peluches y...
Revistas CN

Desde Viña del Mar, Chile, nos escribe Sebastián Pacheco. Es fan de los juegos de **Mario** y, claro, de Club Nintendo.

Figuras y videojuegos
¡Ítems de colección!

Jonathan Ramírez nos comenta que le gusta la sección Evolución, en particular la de **Castlevania**. Es fan de **Pokémon** y de **Super Mario**.

Coleccionista de peluches
Y videojuegos

Gabriel López Salfate tiene sólo seis años pero ya es un gran seguidor de los juegos de **Super Mario Bros.** y de la revista Club Nintendo.

Hermanos coleccionistas
Diversión al doble

Lucas Areblad, de Chile, tiene 12 años y junto con su hermano, Mathias, han seguido todos los juegos de Nintendo desde hace dos años.

Charly Punks

Lo más hot de la temporada son estos increíbles tenis con diseños únicos, ¡superfáciles de poner y lavables!
Hay para niños y niñas!
Encuéntralos en tiendas Charly y zapaterías de prestigio.

www.charly.com.mx

Seguidor de la serie TLOZ
Juegos y figuras

Luis Adrián Castillo colecciona los títulos de **Zelda** desde que salieron en NES; además, es admirador de los juegos de **Super Mario**.

Nintendo GameCube y Wii
Excelentes consolas

Estas fotos nos las envía Omar Jiménez, de Mexicali, Baja California. Tiene 18 años y ya es un gran coleccionista de Nintendo.

Super Mario y TLOZ
Grandes aventuras

César Pérez nos envía la foto de sus artículos de Nintendo. Como el juego **Resident Evil 4** de Wii y la consola de color negro.

Con la gorra bien puesta
Super Mario Bros.

Esteban Nicolás Villasana nos enseña su colección de revistas y juegos de Nintendo 3DS. ¡Muy buenos títulos para divertirse!

Colección de Super Mario
Figuras y revistas

José Ignacio Avendaño, de San Vicente, Chile, es todo un fan de Nintendo y nos muestra su colección de objetos que aprecia más.

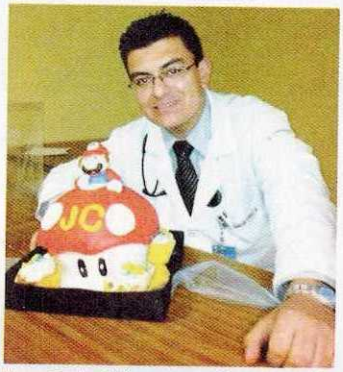
Divirtiéndose en compañía
Amigos y videojuegos

Ésta es la colección de revistas, juegos y consolas de Franco Torres. Vemos que le gusta jugar todo tipo de juegos en compañía de sus amigos.

Creatividad con revistas
Club Nintendo

Desde Mérida, Yucatán, nos envía esta foto nuestro cuate Gabriel Torres, a quien se le ocurrió formar las siglas CN con revistas. ¡Muy bien!

Seguidor de Club Nintendo
Desde la infancia



Juan Carlos López Acevedo nos envía su foto desde Monterrey. Menciona que tiene todas las revistas Club Nintendo, desde la número uno.

El próximo mes se llevará a cabo la edición 2012 de la Electronic Entertainment Expo, en donde nuevamente se mostrará la próxima consola casera de Nintendo, Wii U, que vendrá a modificar -como ya se ha vuelto tradición en las propuestas de la compañía de Kioto-. Pero lo más interesante será que ahora ya podremos ver a la poderosa máquina en acción, en lugar de simplemente observar unos videos de lo que podría ser. De esta forma, se resolverán centenares de dudas en cuanto al potencial de la consola, las posibilidades de uso para el control táctil y, claro, la cantidad y calidad de juegos que se presentarán tanto para su debut a finales de año como lo que vendrá para 2013. Mientras eso ocurre, te dejamos una muestra de lo que podrás ver en la edición de junio, ¡no te la pierdas!

Última Página

LEGO Batman 2: DC Super Heroes (Wii)

Dicen que las secuelas no siempre resultan buenas, pero en este caso es una excepción. **LEGO Batman 2** reúne no sólo a los héroes y villanos de Ciudad Gótica, sino también a otros personajes del universo DC, como **Superman**, **Wonder Woman**, **Green Lantern**, entre otros. Por supuesto, un detalle que no puede quedar fuera es el humor, así que vivirás las experiencias tan intrépidas como en las historias cotidianas de estos paladines de la justicia, al mismo tiempo que disfrutarás de escenas curiosas que seguramente te sacarán más de una carcajada. La historia del juego es que Ciudad Gótica está en vías de ser destruida por dos grandes villanos, **Lex Luthor** y **The Joker**, así que deberás unir fuerzas con otros íconos de cómics de DC para poner a ese par tras las rejas.

© 2012 Warner Bros. Entertainment Studios

Club Zelda

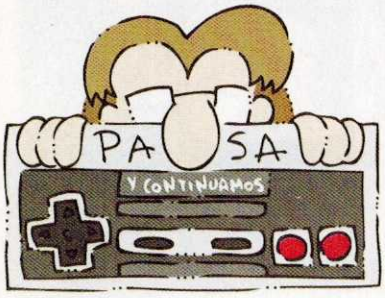
¿Ya estás listo para nuestra tercera entrega de esta sección recién creada? En esta ocasión, nos adentraremos en uno de los temas que quizá ha causado más controversia a lo largo de la existencia de la saga **The Legend of Zelda**: la cronología. Seguramente has entablado acaloradas conversaciones con tus amigos sobre cuál fue primero o en qué orden se entiende mejor la historia, cuál es el momento en que surge **Ganon** y cómo es que hay diferentes Héroes de Leyenda. Hace algunos meses, con motivo del 25 aniversario de **The Legend of Zelda**, Nintendo (en Japón) lanzó un libro llamado **Hyrule Historia**, que cuenta con arte de la franquicia y muchos datos importantes, entre los que destaca la cronología oficial. Tomando en cuenta ello, te hablaremos de cómo encajan los juegos en las diferentes etapas, así como sus vertientes, dependiendo de si **Link** hubiese triunfado o fracasado.

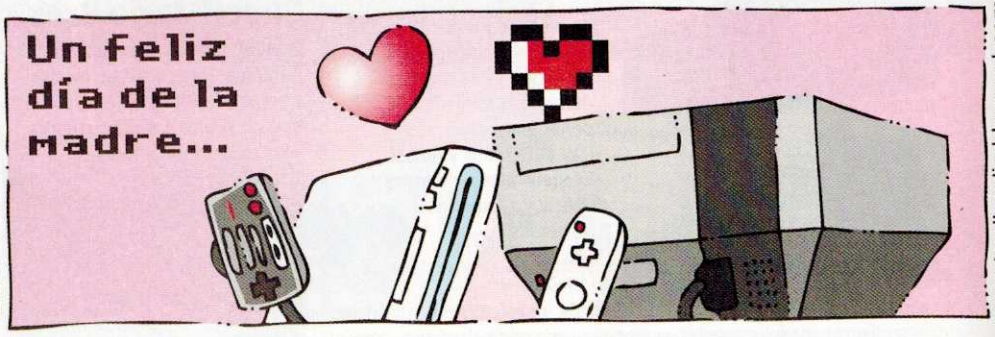
Disney Pixar Brave: The Video Game (Wii)

Se aproxima una nueva película de Disney-Pixar y, con ello, también una edición para videojuego. **Brave** estará disponible para Wii casi simultáneamente con la película. En su producción destaca la coherencia tanto visual como narrativa de lo que podrás ver en el cine. Se trata de una joven princesa llamada **Merida**, quien tendrá que demostrar su valor para enfrentar uno de los retos más grandes de su vida en múltiples misiones, utilizando su poderoso arco como arma para luchar en contra de peligrosos enemigos. Se ha dicho que tendrá opción de juego cooperativo, para que participes en las misiones junto con alguno de tus amigos. ¡Todos los detalles de este juego en la edición de junio de Club Nintendo!

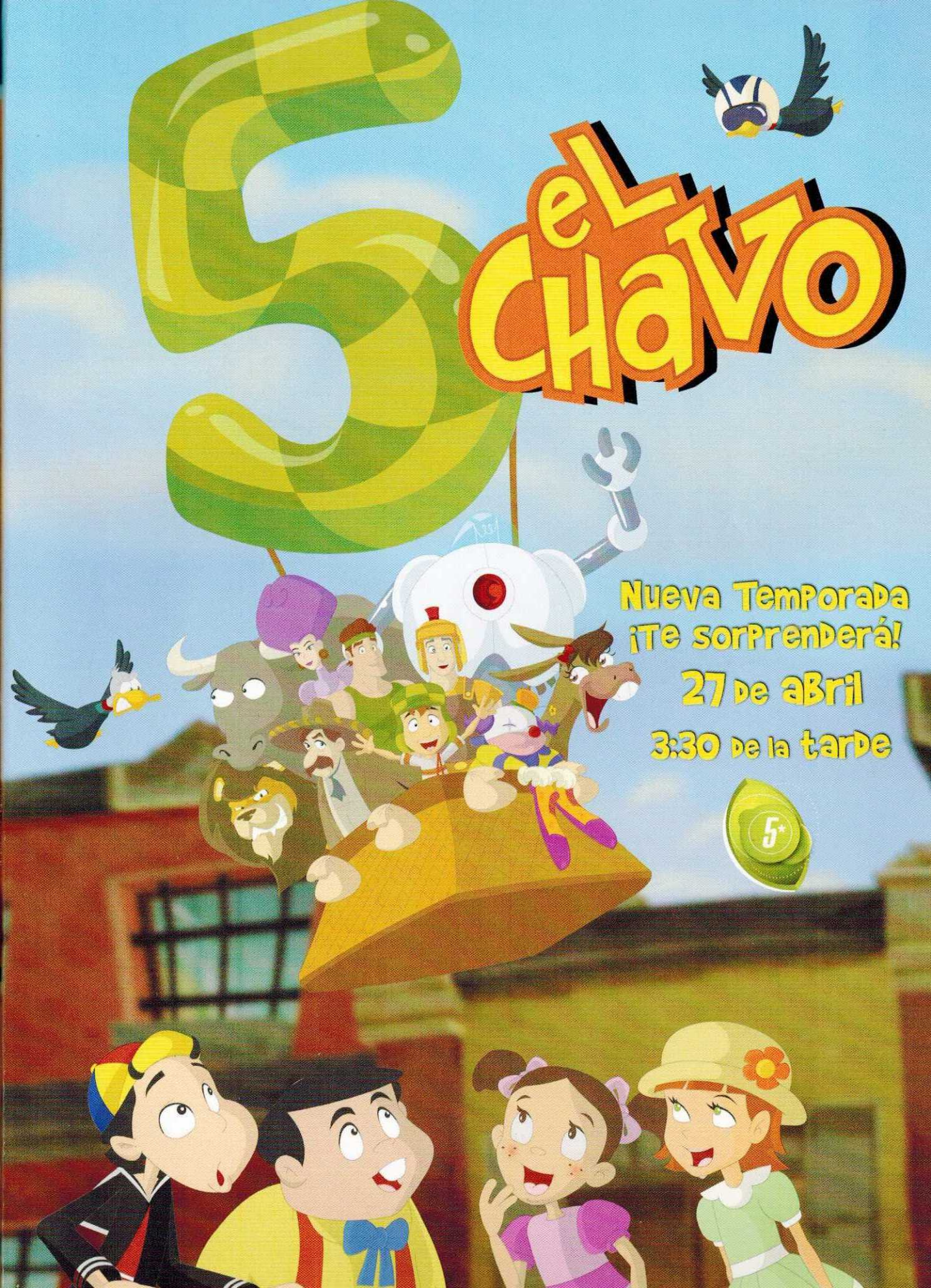
© 2012 Disney-Pixar

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.





www.turrilandia.blogspot.com


5
el Chavo
Nueva Temporada
¡Te sorprenderá!
27 de abril
3:30 de la tarde
5*

Rob Schneider y Eugenio Derbez.

¡ROB!

SE ENAMORÓ DE UNA MUJER Y SE CASÓ CON UN PAÍS.

ESTRENO 13 DE MAYO 8:30 PM

COMEDY CENTRAL

SKY CANAL 230 /puntocomedy @puntocomedy www.comedycentral.la